ZEEON

LA REVISTA DE DOBLE LECTURA.

$1800

NUMERO 01

REVISTA OFICIAL

POKéMON

TRADING CARD GAME

A todo color

SHOUJO KAKUMEI UTENA

Revolucionando el Shojo.

PERFECT BLUE

Azul imperfecto.

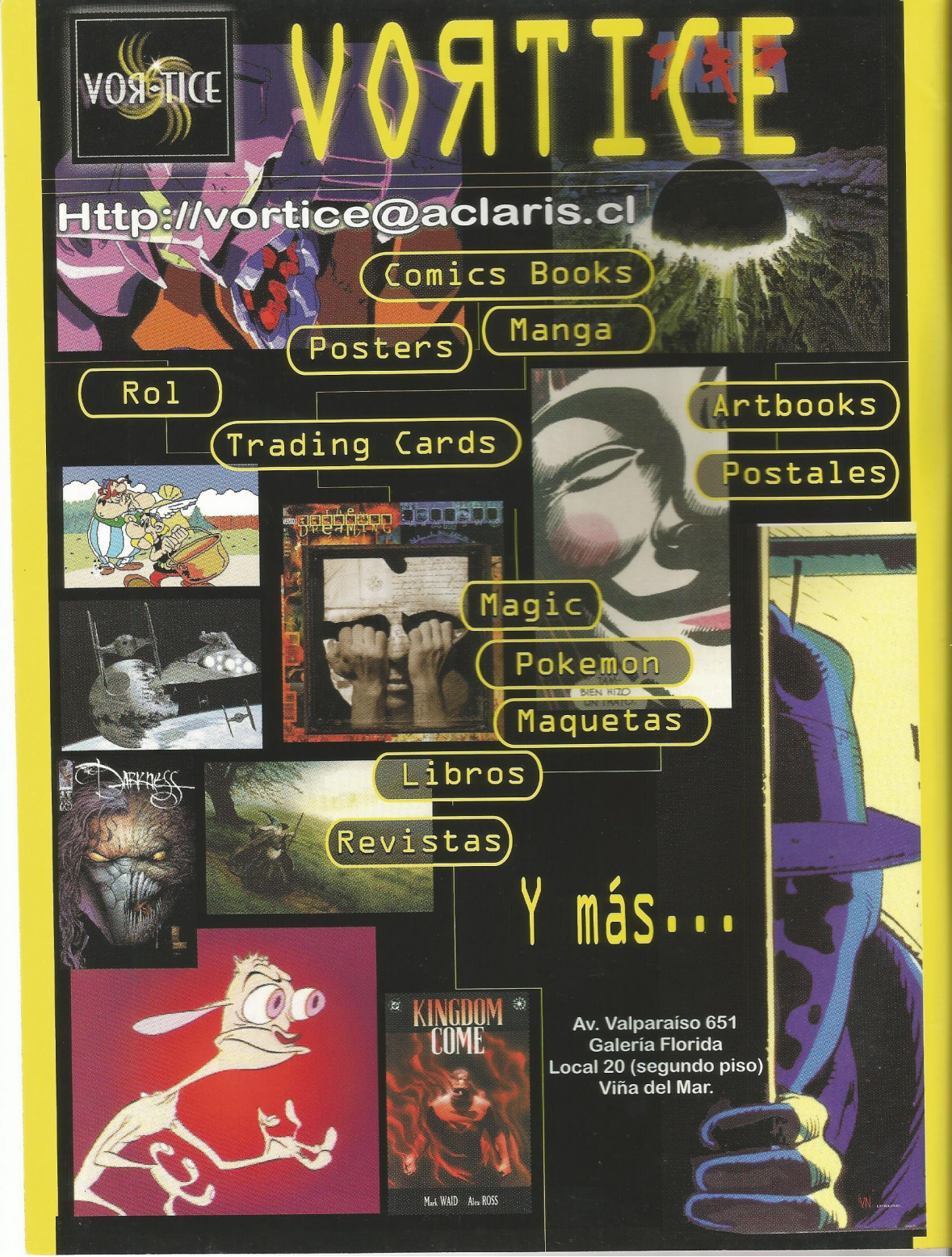
K.O.R.

MEMORIES

Gundam 0080

Una guerra de bolsillo.

FASTFORWARD: GASARAKI / BERSERK. MANIFESTO: YAKUZA.
ZEEONTRACK: LAIN / YAMATO. IDORU: SHOJI KAWAMORI.


VORTICE
VORTICE
Http://vortice@aclaris.cl
Comics Books
Manga
Posters
Rol
Trading Cards
Artbooks
Postales
Magic
Pokemon
Maquetas
Libros
Revistas
Y más...
KINGDOM COME
Mark WAID · Alex ROSS
Av. Valparaíso 651
Galería Florida
Local 20 (segundo piso)
Viña del Mar.

2 ENTER

3 FASTFORWARD

4 IN VITRO

6 ANEXO 1
MEMORIES, RECUERDOS DE UN FUTURO IMPERFECTO.

8 ANEXO 2
S.M.J., TODOS JUNTOS Y TODOS REVUELTOS.

Z:\>DIR ZN 01

10 ANEXO 3
PERFECT BLUE, AZUL IMPERFECTO.

12 ANEXO 4
GUNDAM 0080, UNA GUERRA DE BOLSILLO.

13 ANEXO 5
ONLY YESTERDAY, UN VIAJE DE VIDA.

14 VORTICE
UTENA, REVOLUCIONANDO EL SHOJO.

20 DOBLE DECK

24 FLASHBACK
KORAZONES EN CONFLICTO.

26 IDORU
SHOJI KAWAMORI.

28 ANIMAUTAS

30 ZEEONTRACK LAIN YAMATO

32 MANIFESTO YAKUZA

34 VOICES

35 SALA DE URGENCIAS

Round 2. De vuelta a la pelea.

Francamente, no ha sido fácil, pero tampoco se supone que lo sea. Como reza muy acertadamente el eslogan de una casa de estudios, "si quieres cambiar al mundo, vas a tener mucho trabajo". Y justamente este es nuestro objetivo final, cambiar el mundo o, a lo menos, hacerle cosquillas. Sé que a primera vista suena como una ambición descabellada, una utopía rebosante de un torpe idealismo, inocente e infantil, pero, en verdad, creemos que aún es posible decir "Basta". No nos gusta como van las cosas y, lo que es más importante, podemos hacer algo para cambiarlas. Mejorar es posible, y no nos referimos a esa mejora superficial e irrelevante que está tan de moda en estos tiempos. No basta pretender que los tiempos actuales han cambiado sólo porque los problemas vienen en paquetes más modernos

La animación japonesa, como cualquier otro medio de expresión artística, es el canal a través del cual los creadores nos entregan un mensaje en el que se conjugan toda la gama posible de pasiones y emociones humanas. Como fanáticos que somos, creemos que es fundamental ampliar los estrechos criterios con las que se define lo que es cultural en nuestro país. El afán de la elite intelectual de determinar la línea divisoria entre lo que es arte y que es entretenimiento masivo parece estar destinado al fracaso, pues han perdido de vista el hecho fundamental de que el contenido nunca está supeditado a cómo éste es entregado a la audiencia. Si la camarilla ilustrada gusta de las etiquetas facilistas y acomodaticias, pueden seguir catalogando a la animación japonesa como simples "monos chinos", pero a nosotros no nos bastan ni nos sirven estos rótulos inconducentes y tan poco acertados. Lo que anhelamos conseguir es salir del estereotipo y reventar la burbuja... y, al parecer, ústedes también.

Esperábamos atraer su atención. Esperábamos que luego de leer nuestra revista quedaran satisfechos con el enfoque y análisis de los artículos, pero, ante todo, esperábamos establecer una comunicación entre ustedes y nosotros, otakus todos, y crear así, una comunidad de gente con intereses comunes que trascienden más allá de todas nuestras pequeñas diferencias. Afortunadamente, la respuesta de ustedes nos demuestra que no estabamos tan errados.

Creemos firmemente que si trabajamos todos juntos podremos otorgarle al anime el sitial que le corresponde y, de paso, demostrarles a todos aquellos que ven en los aficionados de la animación japonesa a un montón de obsesos infantiles y descerebrados, que están profundamente equivocados. Esta revista está dedicada a todos los otakus que, a lo largo de todo el país, vivimos y sentimos el anime mucho más que como un simple entretenimiento, sino como una verdadera pasión.

Gracias por todos los saludos y felicitaciones, por las críticas, comentarios y sugerencias pero, por sobre todo, gracias por confiar en nosotros y confidenciarnos sus gustos y aficiones, haciéndonos saber cuales son los motores que mueven sus vidas. Momentos difíciles y situaciones agotadoras, instantes en los que se duda y se teme, en los que todo lo hecho parece no valer la pena, han sido superados, en gran medida, por las palabras de aliento con las que nos impulsan a continuar trabajando, a seguir entregando lo mejor de nosotros.

Nos hemos comprometido con esta labor y necesitamos de su apoyo para continuar. Nuestro deseo es ampliarnos, número a número, para ofrecerles más y mejores contenidos. Es por este motivo que en esta edición, gracias al compromiso de colaboración suscrito entre ZEEON y Magic Chile, en el que obtuvimos la exclusividad sobre Pokémon Trading Card Game en nuestro país, hemos incorporado nuevas secciones que esperamos sean del agrado de todos ustedes. Ya saben lo que dicen: No sólo de anime vive el otaku.

AlexandreLaskowsky.
ZEEON

ZEEON

EDITOR: José Miguel Quezada

DIRECTOR: Felipe Salazar

SUB-DIRECTOR: Alexandre Laskowsky

ASISTENTE REDACCIÓN: Paulo Moreno

COLUMNISTAS: Manuel Alvarez, Carlos Gómez, Alexandre Laskowsky, Paulo Moreno, Daniel Moreno, Carlos Paz, Felipe Salazar

COLABORADORES: Marcelo Guzmán, Alvaro López, Roberto Vega, Francisco Zamorano

DIRECTORA DE ARTE: Vania Nadhesda

DIAGRAMACIÓN Y EDICIÓN DE IMÁGENES: Vania Nadhesda

ASISTENTE DIAGRAMACIÓN: Manuel Alvarez

IMAGEN CORPORATIVA: Fernando Saavedra

FOTOGRAFÍA: Daniella Norero

IMPRESIÓN: Impresiones Nórdicas Ltda.*

ZEEON es propiedad de José Miguel Quezada, 6 Norte 940 Depto 42, Viña del Mar. Su Director es Felipe Salazar del S. Vigia 326, Playa Ancha, Valparaíso. Representante legal: José Miguel Quezada

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES: A Petri Garagorri por facilitar el artbook de SMJ. A Julio Martínez por su gran video promocional. A la tienda "Apocalipsis" de San Vicente por su apoyo. A Sergio Cancino y su programa "Fiebre de sábado por la tarde" de Radio Rock&Pop por la oportunidad brindada. Y a "Prometeo" por sus comentarios sobre "Utena".

Nº01/Marzo/2000

ZEEON es una revista chilena de periodicidad bimensual.

Todas las opiniones vertidas son de exclusiva responsabilidad de quienes las emiten. ZEEON como entidad no se hace responsable de ninguna de ellas. La reproducción total o parcial del contenido de esta publicación está penada por la ley y sólo es posible tras previa autorización de sus directores y representantes legales.

Las imágenes y marcas reproducidas en la presente publicación son copyright de sus respectivos autores y editores, y han sido utilizadas sólo con fines informativos. ZEEON reconoce los derechos de sus autores respectivos.

ZEEON cumple con los requisitos establecidos en la Ley nº 16.643. Nombre, patente y registro en proceso de tramitación de acuerdo a lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual nº 17.336

* Actúa sólo como impresor.

GASARAKI

Otra serie que empieza a dar que hablar. Y lo que se dice no es poco; incluso, algunos han dicho que estamos ante un nuevo Evangelion y, si bien hay cosas en común, particularmente, en el trato de temas místicos mezclados con tecnología, y ciertas coincidencias en lo estético, parece que las diferencias no dejan de tener su propio peso.

Esta serie, llevada a cabo a partir de una novela de entrega serializada en la revista Newtype escrita por **Thoru Nozaki**, trata básicamente, por un lado, del intento de varios oscuros personajes para dominar fuerzas místicas y utilizarlas en la manufactura de armas y, por otro, de las encrucijadas que deben enfrentar los protagonistas en sus calidades de "portadores" de las claves que permitan la invocación de los referidos poderes místicos. Este nudo argumental es bastante interesante y se vuelve aún más atractivo gracias a las referencias que se hacen a ciertos aspectos del folklore japonés, como ciertas modalidades de danza y del teatro de máscaras.

Sin embargo, al menos durante el arranque de la serie, el balance no es tan positivo. La animación resulta un tanto estática, lo que no deja de sorprender al tratarse de un producto del estudio **Sunrise** (1), mientras que los personajes apenas se insinúan y no dan ninguna señal de carisma que los vuelva entrañables o interesantes. De hecho, durante los dos primeros capítulos de la serie, las secuencias del opening son resumen suficiente de la serie: un despliegue militarista tan grandilocuente como inconducente más unos cuantos planos de rostros que provocan desconfianza y de otros que muestran aflicción.

El factor más interesante de lo que ya hemos visto, está dado por la recreación del mundo político como reflejo del mundo real. Aparece la OTAN y aparece un pequeño estado que posee más armas que las que admite; aparecen grupos corporativos interesados en desarrollar mejores formas de hacer desaparecer el planeta (a través de la invocación de algún demonio, por ejemplo) y, por supuesto, aparecen interesados en adquirir y manejar dichas formas. Como se darán cuenta, nada que no podamos ver en los noticieros.

Supongo que, tratándose apenas de un avance no son tan graves las falencias y que aún puede que, efectivamente, nos encontremos ante una espectacular serie, tanto como puede que la calidad de la animación se supere y que los personajes desaten pasiones. Pero, hasta ahora, lo que encontramos es una historia a la que le cuesta partir y que corre cierto riesgo de volverse una pretenciosa promesa incumplida.

(1) Estudio responsable, por ejemplo, de "Cowboy Bebop" y "Escaflowne".

BERSERK: LA VOZ DEL DOLOR.

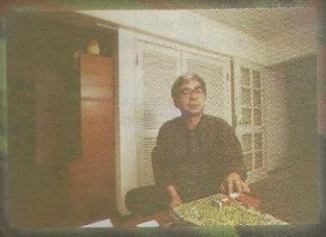
El medioevo nunca se había visto tan oscuro y macabro como en esta nueva obra de **Kentaro Miura**. Con una estética opresiva y asfixiante, Berserk nos narra la historia de **Gattsu**, un fuerte y hábil mercenario que está empeñado en una lucha salvaje contra los oscuros designios que le tiene reservado el destino. En los primeros capítulos y luego de una pequeña introducción en la que se muestra el salvaje enfrentamiento de Gattsu con el brutal **Barón Serpiente**, el relato retrocederá hasta la juventud de Gattsu, mostrándonos cómo se convirtió en el sombrío guerrero que es.

El tratamiento visual de la historia no dejará a nadie indiferente, ya que plasma muy bien el modo como vivían realmente los europeos durante la Edad Media. Los trazos gruesos y los tonalidades ocres y rojizas ayudan a tomar distancia de esas idealizaciones mágicas y coloridas de otras obras, acercándonos con más fuerza a la brutalidad y crudeza que caracterizaron a este período histórico.

Al parecer **Naohito Takahashi**, su director, quiere sorprendernos con un relato desprovisto de sensiblerías y pretende captar nuestra atención por medio de un elaborado trabajo de ambientación, fruto del talento de **Shichiro Kobayashi** a quien ya tuvimos la oportunidad de apreciar en **Shoujo Kakumei Utena**. Con todo, el diseño de personajes no sorprende especialmente, pero suponemos que **Tokuhiro Matsubara** tiene mucho aun por delante para deleitarnos, junto con su equipo de animadores.

Uno de los elementos más inquietantes que perfila la historia es el papel que asume el dolor como eje central de esta tétrica gesta. La personalidad cruel y sádica de Gattsu nos recuerda a cada momento que Berserk no responde siquiera a las reglas básicas que utiliza el genero fantástico a la hora de crear protagonistas heroicos. A años luz de distancia parecen haber quedado esos viejos buenos héroes, ejemplos de la más alta decencia y regidos por estrictos códigos de caballería. Gattsu es, por el contrario, un mercenario crudo y despiadado, que no parece responder a ningún ideal elevado. Berserk parece estar destinada a convertirse en uno de esos animes que sientan un precedente imborrable para los futuros dibujantes. Un anime que presenta una nueva formula de concebir la fantasía, acercándose, paradójicamente, a la brutalidad y violencia propios del mundo real. Estén atentos porque en nuestros próximos números les prometemos un reportaje detallado de esta atrayente serie.

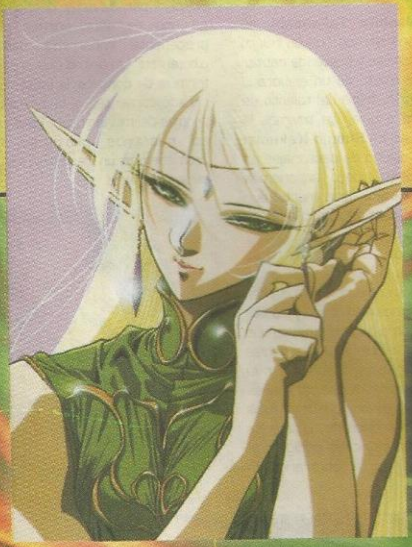
JAPÓN: MIYAZAKI SIGUE EN CARRERA.



Studio Ghibli ha confirmado la participación del prodigioso **Hayao Miyazaki** en la dirección de su nueva película. El film, intitulado tentativamente **"Sen to Chihiro Kamikakuchi"** cuenta la historia de Chihiro, una niña de diez años cuyos padres han sido transformados en cerdos, por lo que deberá viajar a la Tierra de los Espíritus donde vivirá muchas aventuras. Por lo visto Miyazaki quiere continuar en su línea, algo bastante comprensible considerando el éxito de sus anteriores obras. Una vez más de la mano de Dysney, este nuevo trabajo debería ver la luz en el 2001.

JAPÓN: ADIOS A DEEDLIT.

No todo es sonrisas en la escena del anime. Afectada de leucemia, el pasado 7 de Febrero, la afamada actriz vocal Shiho Niiyama, abandonó nuestro mundo. Conocida por sus trabajos en Sailor Moon [Sailor Star Fighter / Seiya Kuo] y Record of Lodoss War [Deedlit], sin duda su muerte enmudecerá el mundo de la animación por mucho tiempo. Zeeon promete a todos sus seguidores un Flashback de Lodoss War en homenaje a esta talentosa seiyuu.



JAPÓN: JIN-RON. OSHII VUELVE A LA CARGA.

Tras un largo silencio, Mamoru Oshii [Ghost in the Shell], vuelve a la carga con su nuevo trabajo: Jin-roh. Estrenado en el Yubari Film Festival el 19 de Febrero, este nuevo film cuenta con la dirección de Hiroyuki Okiura y la producción de los infaltables I.G. Productions. La historia está ambientada en un universo alternativo en donde Japón se encuentra ocupada por una Alemania que sólo pretende mantener el orden bajo un estado policial. Un manifiesto político más para la larga lista de cerebrales obras que Oshii ha llevado al escenario del anime internacional.

ESPAÑA: EL SITIO DEL HAMBRE.

Que hay gestos que merecen ser destacados, los hay, y acá les va uno. Nuestro amigo **Lázaro Muñoz**, invita a todos los otakus a participar en la cadena que la **ONU** ha impulsado para ayudar a los miles de niños que mueren de hambre en el planeta. La manera de hacerlo es sencilla y para nada costosa, pero dejemos que Lázaro se los explique: "Es muy fácil: vais a esta dirección de las Naciones Unidas **www.thehungersite.com**, veréis un mapa en el cual se ilumina un país cada 3.6 segundos: indica que alguien acaba de morir de hambre en ese país (según las estadísticas). Bien, pues en el cuadrito que veis en medio del texto que hay debajo, hacéis click, y habréis financiado (sin coste alguno para vosotros) un plato de comida para alguien en el mundo. Lo pagan las empresas a cambio de que les dejen poner su logo en la página. Sólo se puede hacer click una vez por persona. Esta idea de Naciones Unidas parece estar funcionando MUY bien. No os cuesta nada y ayudáis a alguien que lo necesita mucho. Dos sugerencias: poned esa dirección por defecto en vuestro navegador para que cada DIA, cuando lo abráis, os acordéis de hacer vuestra aportación, y haced circular el mensaje, por favor."

Cómodo y fácil, si ya no se hace caridad de esta forma, será mejor que comencemos a buscar nuevas armas para sobrevivir. Iniciativas como estas son las que engrandecen el espíritu de un movimiento tan incomprendido como el nuestro. Sin duda un ejemplo digno de ser imitado. Desde ya, un gran saludo a Lázaro y a todos los otakus que no han olvidado las cosas auténticas de la vida. Las verdaderas.

USA: ASAMIYA IN TOUR.

Al parecer **Kia Asamiya** tiene su agenda de trabajo a tope. Comenzando por la edición de **"Venus"** un recopilatorio de ilustraciones de **Möbius Klein**, **Compiler**, **M.S. Nadesico**, entre otras, a finales de Marzo; se le suma el inicio de la segunda temporada de **"Corrector Yui"**, su actual serie de TV basada en el manga del mismo nombre. Por si fuera poco, este célebre dibujante y guionista, irá a pasear su mirada por las diversas convenciones que se organizarán durante este año en Norteamérica. Primero le toca el turno a la **Animazement**, en Carolina del Norte, desde el 10 hasta el 12 de Marzo, donde participa como invitado de honor; luego Asamiya continuará su peregrinaje en la **Comic On Internacional** de San Diego los días 20 al 23 de Julio, para terminar su gira en Chicago asistiendo a la **Wizard World**, el 4, 5 y 6 de Agosto.

Esta larga cadena de visitas tiene por objetivo el promocionar los diversos proyectos que Asamiya pretende concretar este año, entre los que se cuenta la edición a todo color de **Dark Angel: Phoenix Resurrection** a través de la conocida editorial de comics **Image**, además de inauguran un nuevo sello para sus producciones acá en occidente: **Tronix**.

CHILE: UNA NUEVA AMENAZA.

Sangre nueva se estrena en el comic chileno, aunque con una temática no necesariamente muy novedosa. Se trata de tres jóvenes de la quinta región que han sacado al mercado su propia visión de Episodio Uno (el título es "La Amenaza pa' charcha..."). Con una estética próxima al manga, este comic destaca por su humor rápido y blanco, aunque en algunas ocasiones falte un poco de frescura. A pesar de las apariencias, no nos encontramos ante una repetición de la parodia de Jucca (Star Mal), sino frente a un producto con el suficiente mérito y talento como para convertirse en una excelente alternativa al momento de buscar diversión. Ojala logre una buena acogida por parte del público, porque los chicos se la están jugando.

ANEXO 1

MEMORIES: RECUERDOS DE UN FUTURO IMPERFECTO.

Corría el año de 1988 y la animación japonesa era un placer restringido a un escaso grupo de aficionados. **Jet Marte, Meteoro**, **Candy Candy** o **Heidi** eran, para el común del público occidental, la síntesis de todo lo que podían ofrecer los dibujantes nipones. Pero bastó con la exhibición internacional de **Akira** de **Katsuhiro Otomo**, para que este panorama cambiara radicalmente y el anime dejará, por fin, de ser una cosa de niños.

MAGNETIC ROSE.

El filme, basado en las más de 2000 páginas del manga de igual nombre, se convirtió en el buque de guerra de la animación japonesa, posibilitando la distribución de muchísimas obras que, de otro modo, hubieran sido disfrutadas sólo por un selecto grupo de espectadores. El tratamiento estético hiperrealista y un guión maduro y coherente consiguieron replantear la visión occidental frente a la animación nipona.

Siete años más tarde, en 1995, Katsuhiro Otomo volvió a sorprendernos con un anime de primera categoría, que sin disponer de una excesiva maquinaria publicitaria como la de Akira, se presenta como una obra maestra de la narrativa animada. Nos referimos a **Memories**, tercera parte y final de la trilogía de relatos cortos compuesta por **Robot Carnival** (1987) y **Manie-Manie** (1989), esta última aún inédita en Chile.

Memories es la adaptación cinematográfica del manga homónimo, que agrupaba una colección de relatos publicados por Kodansha en 1990 y que, pese a las distintas temáticas abordadas, coincidían en presentar una visión fantástica, pero alarmantemente precisa, de la realidad. La versión animada de Memories esta compuesta por tres historias cortas escritas por Otomo; **Magnetic Rose**, **Stink Bomb** y **Cannon Fodder**, pero sólo en la última desempeño las labores de dirección y luego de una petición expresa de la compañía productora.

Memories es un film insólito, hermoso y sugerente, que rompe con todos los esquemas tradicionales de la animación japonesa y valida, una vez más, la condición de creador vanguardista de Katsuhiro Otomo.

LOS RECUERDOS.

La primera historia que compone esta película es Magnetic Rose (La Rosa Magnética), única narración extraída directamente del manga original y que bien puede ser considerada como la más importante y significativa de las tres.

12 de octubre del 2092, los tripulantes de la nave recolectora de desechos espaciales **Corona**, se disponen a volver a su base cuando reciben un enigmático SOS proveniente del **Sargasso**, una peligrosa zona del espacio que, debido al inmenso campo magnético generado en su centro, se ha convertido en un cementerio de naves galácticas. Obligados por la legislación aerospacial, la tripulación debe investigar la señal de auxilio que, al parecer, proviene del núcleo mismo del Sargasso; un gigantesco montón de chatarra que asemeja la forma de una rosa.

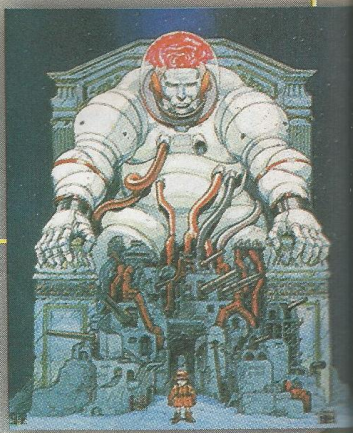
Heinz, verdadero protagonista del relato, y **Miguel**, el arquetípico latin lover, son los dos astronautas encargados de ingresar a la rosa y encontrar al responsable de la señal. Pero, una vez dentro, descubrirán que lo que parecía sólo una pila de desperdicios es, en realidad, un majestuoso palacio de estilo francés, habitado por los oscuros y fragmentarios recuerdos que vagan por los pasillos de la enorme residencia como fantasmas de un pasado largamente olvidado.

Con una maestría visual inigualable, mezcla de una cuidada animación convencional y avanzadas técnicas computacionales, el relato se va desarrollando con un inusitado ritmo, una cierta cadencia musical que se acelera paulatinamente hasta el hermoso y emotivo desenlace. Los suntuosos decorados de la extravagante estación espacial parecen sacados directamente de las secuencias finales de **2001: Odisea en el espacio**, aunque las referencias a esta película no se acaban aquí, pues basta prestar atención a las melodías sinfónicas que componen la banda sonora, compuesta por la genial **Yoko Kanno**, para sentir la influencia de la obra maestra de **Stanley Kubrick**. Y a propósito de la música, es interesante destacar el papel que juega la ópera **Madame Butterfly** de **Giaccomo Puccini** en la narración. No se trata simplemente de un telón de fondo para la acción que acontece en la pantalla, sino que trabaja en un nivel más profundo como correlato argumental.

DIRECTOR: KOJI MORIMOTO, TENSAI OKAMURA, KATSUHIRO OTOMO.

GUIÓN : KATSUHIRO OTOMO.

MÚSICA : YOKO KANNO.



STINK BOMB.

Aunque, a primera vista el relato puede ser considerado como una reactualización del mito arcaico de la sirena que, con su hipnótico canto atrapa a los incautos navegantes, el verdadero sentido de la obra radica en el rol que desempeña la memoria y su repertorio de recuerdos en la configuración de nuestra identidad como seres humanos. El conflicto de Heinz entre aceptar el cruel y prematuro fallecimiento de su hija y la patética tentación de habitar en un mundo perfecto, pero completamente ilusorio sintetizan el mensaje del relato: No es posible vivir de los recuerdos. Debemos enfrentar el futuro, aún sabiendo que, tal vez, no será mejor que nuestro pasado.

La segunda historia, titulada Stink Bomb (Bomba Fétida), es una aguda sátira sobre la capacidad humana de idear nuevos y más efectivos mecanismos de aniquilación masivos y nuestra incapacidad de detenerlos cuando se han escapado de nuestro control. En este caso la destrucción de la humanidad quedará en manos de **Nobuo Tanaka**, un torpe empleado de laboratorio, que debido a un fuerte resfrío, consume unas píldoras experimentales encontradas en la oficina de su jefe. Rápidamente el organismo de Tanaka sintetiza los compuestos de la misteriosa cápsula y su cuerpo comienza a exudar un mal olente y venenoso gas que, aunque inofensivo para la flora, resulta extremadamente mortal para toda la vida animal que lo respira. Como resultado, Tanaka se ha convertido, sin saberlo, en el arma más poderosa del planeta, desarrollada en conjunto por el laboratorio farmacéutico en el que trabaja y el departamento de guerra de los Estados Unidos de Norteamérica.

Aunque es el relato más flojo en cuanto a argumento, la puesta en escena es, a lo menos, tan impresionante como el resto de la película. En cuanto a la música, las piezas de Jazz que complementan las imágenes, reflejan perfectamente la inquietante sensación que nos produce el darnos cuenta que la idiotez de quienes, supuestamente, controlan el rumbo de la historia es equiparable a la imbecilidad espontanea y completamente involuntaria de nuestro protagonista.

El gran mérito de esta narración es el de mostrarnos, una vez más, que si seguimos experimentando ciegamente con todo aquello susceptible de ser alterado por nuestra tecnología, sin siquiera contemplar las consecuencias de nuestros actos, más temprano que tarde, conseguiremos exterminarnos irremediablemente(1).

Cerrando esta cinta, se encuentra Cannon Fodder [Carne de Cañón] que es, tratándose de una película de anime, un segmento sumamente insólito y rupturista, comparable quizás a la historia corta **Clouds** [Nubes], perteneciente a la antología Robot Carnival.

Cannon Fodder describe un día cualquiera en la vida de una anónima familia inserta en una sociedad totalitaria y represiva, que gira en torno al gigantesco cañón que corona la ciudad. Dicho cañón y la infinidad de réplicas de menor escala repartidas por todos los techos de la decadente metrópoli, son utilizados día tras día para combatir a los vecinos estados enemigos en una guerra constante que no admite treguas ni acuerdos.

El relato refleja una influencia directa de la novela **1984** del escritor inglés **George Orwell**, donde el partido único impone sus rígidos esquemas de pensamiento a una sociedad sumida en una guerra en la que no importa quien es el enemigo o por qué se lucha, sino lo que se desea es mantener el perpetuo estado de guerra que, sustentado en una economía basada en la producción de armamento, justifica las miserables condiciones de vida de los ciudadanos (2).

En Cannon Fodder, no sabemos contra quien se luchan porque en realidad eso no es relevante, incluso no sabemos si verdaderamente existe un enemigo. La guerra sirve para preservar el **status quo** de los grupos hegemónicos y posibilitan mantener bajo control a una población dócil y manipulable.

En definitiva, Memories es una cinta sobria, refinada, impactante y poética, que prescinde de la espectacularidad y masividad que estamos tan acostumbrados a ver en el anime y apuesta, en cambio, a un intimismo cercano al cine europeo de autor.

AlexandreLaskowsky.
ZEEON

CANNON FODDER.

(1) La misma idea esta desarrollada magistralmente en las narraciones finales de Sueños, película dirigida por el realizador nipón Akira Kurosawa.

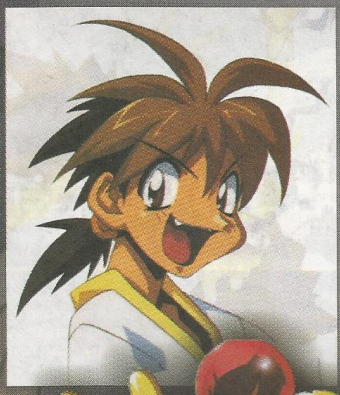
(2) "(La guerra) sirve para consumir el sobrante de bienes y ayuda a conservar la atmósfera mental imprescindible en una sociedad jerarquizada... La guerra es una manera de pulverizar o de hundir en el fondo del mar los materiales que en la paz constante podrían emplearse para que las masas gozaran de excesiva comodidad y, con ello, se hicieran a la larga demasiado inteligentes." Pág. 149, "1984", George Orwell. Editorial Contrapunto

ANEXO 2

Todos juntos y todos revueltos: Saber Marionette J.

Para que nos pongamos más o menos de acuerdo, este comentario trata acerca de la serie de 25 episodios llamada **"Saber Marionette J"** y no sobre la serie de tres OVAs ,"Saber Marionette R", ni sobre el manga llamado "Saber Marionette Z". Obviamente la coincidencia de nombres tiene que ver con el hecho de que son historias basadas en el mismo mundo y con los mismos personajes, aunque tratados en distintos formatos y en distintas épocas [1]. ¿Estamos?.

El creador fundamental del mundo descrito en "Saber Marionette" es el señor **Satoru Akahori**[2], autor que se caracteriza por su tendencia a tratar -aunque con distintos grados de obviedad- temas preferentemente humorísticos y relativos al sexo, o sea, la temática adolescente por excelencia. Ojo, no se trata de chistes gruesos y situaciones escatológicas, sino más bien de un cierto airecillo enrarecido, precisamente, por ese gran tema que es el sexo y, ¿por qué no decirlo?, su ejercicio con la participación de terceras personas.



OTARU

El mundo creado en esta oportunidad por Akahori para ambientar sus fijaciones, supone la existencia de un mundo llamado **Teratoo**, planeta habitado a partir del material genético de los seis sobrevivientes de una nave espacial terrícola que ha explotado durante su travesía colonizadora a través del espacio; estos seis sobrevivientes han logrado poblar el planeta y lo han dividido en seis reinos gobernados, cada uno de ellos, directamente por cada sobreviviente o por el clon del mismo por los siglos de los siglos. Los reinos que se han formado vienen a ser una suerte de homenaje y, a la vez, caricatura de los países de origen de cada uno de los sobrevivientes, así toda la serie se transcurre originalmente en el reino de **Japonés**, ambientado a la usanza del Japón tradicional. Hasta aquí todo muy serio, sin embargo existe un factor que lo complica todo y es que los colonizadores, que han logrado poblar un planeta entero, no han logrado crear a ninguna mujer, y en planeta lleno de hombres eso es grave. Muy grave. Sin embargo, la tecnología ha logrado una relativa solución a través de la creación de androides caracterizados como mujeres, las **marionettes**: se trata de formas de vida artificial que se encargan de llevar a cabo todas las tareas propiamente femeninas, aunque carecen absolutamente de voluntad propia y dependen absolutamente de las órdenes de sus amos. Sé que para algunos el mundo que he descrito, lleno de figuras femeninas incapaces de la más mínima desobediencia, debe sonar como el paraíso, pero la serie se trata justamente de cómo ese mundo comienza a cambiar.

Otaru es un joven habitante del reino de Japonés que se gana la vida haciendo pequeños trabajos sin lograr muchas ganancias, sin embargo, su vida enfrentará un vuelco al encontrar y activar accidentalmente a **Lime**, una inusual marionette que se caracterizará por comportarse de un modo impropio para una androide, sorprendiéndose al descubrir el mundo que le rodea, tomando iniciativas e, incluso, desarrollando sentimientos demasiado humanos. A partir de este punto Otaru se involucrará, siempre involuntariamente, en la activación de dos nuevas marionettes de características igualmente anormales;primero, aparecerá **Cherry** [la intelectual] y, luego, **Black Berry** [la ruda]. Este original cuarteto terminará convertido en la única esperanza para enfrentar los afanes imperialistas del emperador del reino de **Geitland**.

El relato se articula en términos de comedia durante el transcurso de la serie a partir del hecho de que las tres protagonistas

femeninas están perdidamente enamoradas de Otaru, lo que se traduce en una constante pugna entre ellas para atenderle y seducirle, poniendo en peligro su integridad física si es necesario. Así las cosas, la serie se desarrolla sin grandes sobresaltos y con un buen catálogo de situaciones graciosas aunque, lamentablemente, el esquema se vuelve repetitivo lo que atenta contra la calidad de la serie.

Director: Masami Shimoda. Diseño de Personajes: Tsukasa Kotobuki y Shuichi Shimamura. Productora: Bandai.

LIME

Todas las referencias demasiado serias son tratadas a la ligera o derechamente ignoradas y en ese sentido nos parece ver una opción del equipo creativo para no desviarse del público objetivo al que se dirigen, que no es otro que los adolescentes.

A pesar de lo anterior, quiero resaltar, a partir de un personaje secundario como **Hanagata**, uno de los supuestos implícitos en la serie. Hanagata es inicialmente un tipo bastante insufrible que pretende ser amigo de Otaru pero que en verdad no le trae más que complicaciones. Sin embargo, a los pocos capítulos experimenta un proceso de destape y sigue siendo un tipo insufrible, pero su interés en Otaru se torna directamente romántico. Esto no es nada muy revolucionario, ya hemos visto personajes homosexuales en el mundo del animé(3), lo novedoso está en que Hanagata en su afán de conquistar a Otaru competirá con las tres marionettes protagonistas de la serie (siendo derrotado una y otra vez, digámoslo) argumentando que es antinatural tener una relación de amor con una androide y que para esos efectos se debe optar por un verdadero ser humano, como él. Ahora si relacionamos esto con el hecho de que todos los que se topan con Lime y sus compañeras las consideran defectuosas por tener actitudes humanas (como enamorarse, por ejemplo), hemos de concluir que todos los habitantes de Teratoo son homosexuales y que las marionettes son elementos que dan una apariencia de normalidad a un mundo bastante inusual; de hecho son consideradas cosas y, como tales, no son susceptibles de ser amadas. Bueno, no es para tomárselo tan en serio, al fin y al cabo, la idea de "Saber Marionette J"es hacer reír y eso se logra,unas veces más que otras,en base al asedio de que es objeto Otaru a lo largo de la serie; asedio al que se somete con más agrado que resignación y que nos podría hacer llenar otro párrafo hablando de la poligamia, pero la serie no tiene la culpa de que yo sea un retorcido.

Los personajes:

Otaru. El protagonista masculino de "Saber Marionette J" no es necesariamente un modelo de virtud, ni de valentía, ni de nada; pero parece que a sus fieles marionettes no les importa. El chico es bueno trabajando y cuando se trata de emprender una misión sabe asesorarse y eso en un mundo como Teratoo puede ser un gran talento.

Lime. Es cierto, no es una marionette normal, pero no es que sea defectuosa, sino que es demasiado adelantada, dotada de un revolucionario circuito que le permite sorprenderse con lo que ve. Lime es en tres cuartas partes una niña deslumbrada por todo lo que descubre y en el otro cuarto, una mujer enamorada, obvio, de Otaru.

Cherry. Otra marionette de armas tomar, Cherry es la más inteligente de entre las protagonistas virtud que servirá a su amado Otaru cuando enfrente las fuerzas de Geltland y que ella usará despiadadamente para quedarse con el hombre al que quiere.

Black Berry. La tercera marionette de Otaru es una guerrera consumada, actúa agresivamente y es de las que creen que en la guerra y en el amor todo, absolutamente todo, vale.

Hanagata. Este pobre chico, es el cuarto pretendiente de Otaru y en su afán arriesgará su vida en más de una oportunidad sin que nunca se le otorgue recompensa alguna, probablemente, por el hecho de competir contra tres mujeres temibles.

PauloMoreno.
ZEEON

HANAGATA

BLACK BERRY

CHERRY

(1) Ya sabemos que también existe otra serie de OVAs llamada "Mata Mata Saber Marionette J", pero tampoco nos referimos a ella.
(2) Akahori es también el cerebro creador de las series "Lamune & 40", "Master Mosquiton" y "Maze", entre otras.
(3) Entre los personajes homosexuales memorables con que nos hemos topado está Ayanosuke Aburatsubo de "Maho Tsukai Tai!" y Kamatari Honjo de "RurouniKenshin".

ANEXO 3

PERFECT BLUE, AZUL IMPERFECTO.

Androides, antiguos samurais, bellas policías con minúsculos uniformes, leyendas de mundos inexistentes y, claro, las infaltables colegialas de mágicos poderes; todos ellos personajes bastante familiares para nosotros, fanáticos del mundo del «Anime». Dentro de este entretenido universo, hace ya un buen tiempo, comenzó a anunciarse la realización de un "thriller psicológico" y, dadas las características más o menos uniformes de éste mundo, era de esperarse que un psicotrhiller, como mínimo, llamara la atención. **"Perfect Blue"** prometía ser una innovación en su genero y un anime de gran calidad.

MIMA

Bajo la tutela del afamado **Katsuhiro Otomo**(1) [Akira, Memories], que trabaja como colaborador especial, esta obra atrajo la mirada de fanáticos, empresas de distribución [como **Miramax** y **Manga Entertaiment**], los principales ejecutivos de **Madhouse Studios** y, por si fuera poco, acaparó los premios de diversos festivales como el **«Fant-Asia Film Festival»**, donde se adjudicó el premio al mejor film. Así las cosas, muchos de nosotros esperamos con entusiasmo hasta 1997, fecha en la cual esta "promesa del anime" llegó a nuestras manos. El asunto es: ¿Valió la pena esperar tanto? .

En noviembre de 1994, Perfect Blue, nace como proyecto de **Rex Entertaiment** y, rápidamente, comienza a concretarse. **Sadayuki Murai**, un joven y prometedor guionista se encargaría del script original tomando como referencia la novela de **Yoshikatsu Takeuchi**. En abril de 1995, se definen los aspectos específicos de la cinta, detalles de la historia y animación, así como el esbozo de los personajes. Finalmente, la producción queda a cargo del mismo productor de "Memories" y contaría con la colaboración de Madhouse. El diseño de personaje comienza a ser elaborado por **Hisashi Egushi** y termina siendo definido por **Satoshi Kon**, discípulo del ya citado Otomo, quien, tras realizar los fondos de "Magnetic Rose" [primer relato de «Memories»] y ganar una suculenta oferta de la productora de juegos **Lucas Arts** [Monkey Island, Star Wars], haría su debut como director.

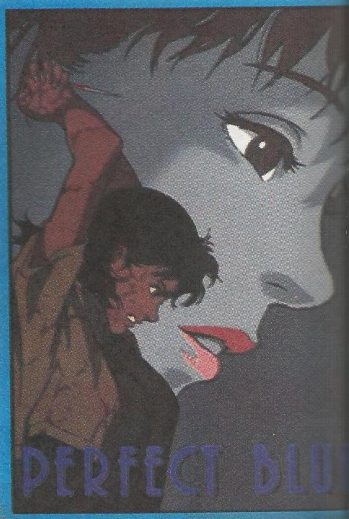
La chica de la historia es **Mima Kirigoe**, cantante del semi-popular trío femenino **"Cham"**, que tiene locos a algunos japoneses y es todo un ídolo de la música J-pop(2). Mima es una adolescente a punto de perder su inocencia juvenil que decide aceptar una oferta para filmar una serie de TV, por lo que deberá abandonar el grupo musical. Esta decisión significa un paso de madurez en su vida, lo que la obliga a enfrentar situaciones para las que su mente, aún bastante infantil, no está del todo preparada. Afortunadamente cuenta con la asesoría de su representante y amiga **Rumi**, quien sabrá conducirla bastante bien por los futuros caminos. Aquí vienen las sorpresas.

Como todo buen ídolo, Mima cuenta con su buena cuota de Fans. Uno en especial, **«Mimaniac»**, destacará durante toda la historia, no solo por su fisonomía y su look bastante «esquizo», sino por mucho más, al aportar un aire demencial a la cinta.

Al tomar la decisión de dejar la música, la vida de Mima cambia por completo y termina, en más de una ocasión, atrapada por ésta. El «¿Quién soy?» es el tema recurrente. "¿Quién soy?" y "¿Qué puedo llegar a ser?" están constantemente enfrentados al «¿Quién quieren que sea?», generando un conflicto de identidad que termina materializándose y produce un juego, en cierta forma interesante, muy parecido al de algunas películas de suspenso como **"Mujer soltera busca"**. La pérdida de la vida privada y la autonomía en las decisiones que sufre un personaje público, le dan algo de consistencia a una historia que parece extraída de **"Dimensión Desconocida"** y a la que falta algo de condimento. La trama juega cronológicamente muy **"a lo Hitchcock"** y nos presenta una realidad que, en la mente de Mima, se vuelve una confusa pesadilla al aparecer reiteradas muertes en el staff de producción de la miniserie en que trabaja. La nueva vida de Mima colapsa en un escándalo de sangre mientras, por otro lado, enfrenta su actual posicionamiento como estrella de la pantalla.

(1) NOMBRE QUE, MÁS BIEN, SIRV COMO RECURSO PUBLICITARIO, PE QUE, LAMENTABLEMENTE, SE PRES PARA ENGAÑO.

(2) MÚSICA "POP" JAPONESA.



MIMANIAC

El tema de la maduración sexual tampoco está ausente y la pérdida de la inocencia queda claramente simbolizada al actuar algunas escenas subidas de tono y fotografiarse desnuda para alimentar las hambrientas fantasías de los admiradores, justificada por la propia ambición de alejarse más y más de "la antigua Mima". Todo su mundo la enfrenta a sí misma como en un espejo, y Satochi Kon se las arregla para confundir la realidad con la ficción en un onírico mareo.

Sin duda gran parte de la trama se sale un poco del típco contexto que cualquier aficionado al anime ya debe tener más o menos claro y, aunque utiliza los mismos recursos ya transformados en «clásicos», al parecer para los Japoneses fue toda una novedad y cumplió totalmente sus expectativas. En resumen, tenemos un anime que intenta proponer algo distinto en un género tan interesante como el horror. Un film con pretensiones psicológicas y un muy buen equipo de trabajo que logra, en algunos momentos, alcanzar cierta altura. Sin embargo, aunque se trata de una historia psicológica, sus principales deficiencias son, precisamente, en este ámbito: poco sabemos de muchos de los personajes y lo que se nos revela de los otros carece de un proceso evolutivo. El desarrollo interno de Mima es demasiado pobre como para sustentar la historia y, muchas veces, hasta poco interesante.

Pasando al horror, éste no va mas lejos de lo que han ido otros y, más aún, se queda en el camino. Hay que destacar que el anime en este género no tiene mucha competencia. Haciendo memoria nos encontramos con obras como «Doomed Megalopolis»(1986), que tampoco representa un serio obstáculo. De lo que se trata aquí, es de que efectivamente cumple los requisitos innovadores planteados inicialmente, al introducir un tema poco desarrollado antes en la animación japonesa, pero como historia se queda muy atrás en lo que al universo del horror y el thriller se refiere, transformándose en un relato más que reiterativo. Aunque algunos personajes, como ya hemos dicho, muestran cierto desarrollo, no alcanzan a fortalecerse lo suficiente ni tampoco plantean un conflicto genuino. En resumen, el aporte es mínimo. No obstante, para no ser injustos, hay que decir que esta obra tiene todos los elementos que necesita para poder ser calificada de UN BUEN INTENTO.

VaniaNadiesda.
ZEEON

DIRECTOR: STOSHI KON.
(MEMORIES,MANGA REGRESO AL MAR)
PRODUCTOR: HIROAKI INOUE.
(TENCHI MUYO MACROSS II)
MASAO MARUYAMA.
(MEMORIES, X)

DISEÑO DE PERSONAJES: HISASHI EGUCHI.

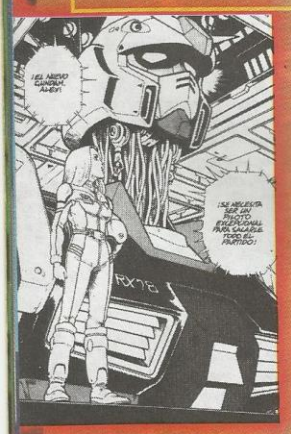
COLABORADOR ESPECIAL:
KATSUHIRO OTOMO.

BASADA EN LA NOVELA DE:
YOSHIKAZU TAKEUCHI.

STUDIO: MAD HOUSE (MEMORIES).

GUNDAM 0080. THE WAR IN THE POCKET.

En 1979, **Yoshiyuki Tomino** estrenaba **"KIDO SENSHI GUNDAM"**, una serie de televisión que marcaría un hito dentro del genero de los llamados "robots gigantes". Si bien la serie, en sus comienzos, fue un fracaso, siendo cancelada en el episodio 43; las ventas de merchandising fueron inmensas, lo que originó que en su reposición batiera todos los récords de público, llevando a producir posteriormente múltiples continuaciones, que hoy, 20 años después, la mantienen aún plenamente vigente En la serie original se nos presentaba una trama realista y descarnada, relatando la guerra fratricida, en un futuro no demasiado lejano, entre el gobierno unido de la Tierra, conocido como la **Federación Terrestre** y el **Ducado de Zeon**, una colonia disidente. Una guerra civil sin sentido ni honor en la que los personajes se ven inmersos prácticamente contra su voluntad, a merced de los acontecimientos, la mayoría de las veces sin poder distinguir claramente entre el bien y el mal. Esto es evidente en el caso de los protagonistas, los pilotos **Amuro Rei** y **Char Aznable**, de la Federación y de Zeon respectivamente, ninguno de los cuales es malvado y, sin embargo, deben enfrentarse continuamente contra sus hermanos de raza.



El tono triste, serio y antibelicista de la serie fue un verdadero golpe para el publico, al ser testigos de este conflicto en el que nadie era el vencedor ni tenia la verdad comprada. Otro hito marcado por esta obra fue la importancia dada en el argumento a los gigantescos robots, ya que, a diferencia de series anteriores, en GUNDAM las máquinas eran meras armas, simples accesorios de los personajes y, en ningún momento, tomaban el protagonismo.

En cierto modo si en vez de los **mobile suit**, se hubieran utilizado tanques, aviones u otros vehículos de combate, la trama y, especialmente la relación de los personajes, habría sido prácticamente la misma.

A lo largo de estos veinte años, se han realizado siete series de televisión(1), además de varias series de OVAs (algunas de ellas de hasta trece capítulos), películas, mangas, novelas y por supuesto, suficiente merchandising como para que cada japonés tuviera su propio Gundam.

UNA GUERRA DE BOLSILLO.

En esta oportunidad nos ocuparemos de la adaptación al manga de la serie de OVA's titulada **"GUNDAM 0080. Pocket no naka no senso"**(2), ["the war in the pocket"] realizada para **Kodansha** en 1989 que, a cargo de su creador original Yoshiyuki Tomino, cuenta con el grafismo de **Shigeto Ikehara** y la colaboración de **Hajime Yadate**. Con semejante equipo, sólo podía esperarse un producto de calidad que retomara el espíritu original de GUNDAM, en una historia amarga y sensible que muestra el horror de la guerra visto desde los ojos inocentes e imparciales de un niño.

Es el año 80 del **"Universal Century"**(3), y la Federación Terrestre y el Ducado de Zeon se encuentran en medio de la **"Guerra de un Año"**, relatada en la primera serie. En **SIDE-6,** una de las estaciones espaciales que se ha mantenido neutral hasta ahora, se ha escondido el nuevo prototipo de Gundam de la Federación: el **RX-78 nt-1**, conocido como **Alex.** El ejercito de Zeon deberá destruirlo antes de que se convierta en una amenaza y, para cumplir este objetivo, envían a un grupo de soldados encubiertos a la estación. Entre los miembros de este grupo de agentes, destaca **Barney**, un piloto novato que no esta muy a gusto con esto de matar prójimos.

Barney conocerá a **Alfred**, un niño de SIDE-6 que sueña con pilotear un mobile suit y, entre ambos, surgirá una suerte de amistad en la que Alfred deberá colaborar con los objetivos de Zeon, gracias a su habilidad para entrar en la base donde está el prototipo.

A lo largo del desarrollo de la obra, Alfred irá descubriendo lo horrible de la guerra y su amistad lo obligará a debatirse entre los dos bandos en conflicto. Una premisa a primeras luces sencilla, pero que no tardará en comprometernos y emocionarnos.

GUNDAM 0080 es una historia triste, sobrecogedora y emotiva, apoyada por un dibujo que sin realizar grandes despliegues visuales resulta bastante funcional, entregando a la narración aquella perspectiva inocente, infantil, de un niño sumido en la nostalgia, llamándonos a la reflexión. En definitiva, una obra que a pesar de estar dirigida a un publico juvenil, terminará por dejar a todos pensando.

CarlosPaez.
ZEEON

(1) La más reciente, "Turn A Gundam" tiene los diseños firmados nada menos que por Syd Mead, el diseñador del film Sci-Fi Blade Runner.

(2) Su análoga y antecesora versión en video contaba con la dirección de Fumihiko Takayama , el diseño de personajes magistral de Haruhiko Mikimoto (Macross), y con Yutaka Izubuchi (Patalabor) en el apartado mecánico.

(3) Calendario instaurado luego del traslado de gran parte de la humanidad a estaciones espaciales conocidas como SIDES.

Only Yestraday, Un viaje de vida..

A veces, hay que hacer un alto en el camino y tomarse un tiempo para pensar. **Omoihide Poro Poro**, es nuestro **"¡alto!"**. Esta película, nacida de las manos del "hombre-Ghibli", **Isao Takahata**, a quien podemos recordar gracias a clásicas series de TV como **Arupusu no Shojo Haiji** [Heidi], y **Haha wo tazunete sanzen ri** [conocida en Chile como "Marco"], es una exquisita historia de vida y femeneidad.

A los familiarizados con la labor del reconocido **Studio Ghibli**, no les extrañará el planteamiento intimista y humano de esta obra. Omohide Poro Poro, traducida como **Only Yesterday** para el mundo occidental, tiene su referente argumental en una novela gráfica perteneciente a **Hotaru Okamoto** y **Yuko Tone**, cuyo guión ha sido adaptado por el mismo Takahata. Como es de imaginar, el coloso de la animación **Hayao Miyazaki** [Mononoke Hime, Kiki Delivery Service], no podía estar ausente en esta película, en la cual, si bien no participa en el diseño de personajes ni en el guión, sí podemos encontrarlo realizando labores de Productor Ejecutivo. Para completar el cuadro perfecto de este estudio, no podía faltar el talento del fallecido **Yoshifumi Kondo**, en el Diseño de Personajes. Inmortalizado en la dirección de la delicada Mimi o Sumaseba ,película que también fue producida por Ghibli; Kondo nos enseña el interior humano de los personajes prestando especial cuidado a la expresividad.

Si bien sus líneas son realistas y sencillas, en los personajes que creó para Only Yesterday, es posible encontrar el reflejo de nosotros mismos, la intensa espiritualidad que habita en nuestro interior y una sobria mixtura de costumbres, niñez y fantasía.

Aun cuando estos tres nombres ya pueden considerarse como una garantía de calidad, Only Yesterday debe mucho de su encanto al trabajo de **Yoshiyuki Momose**, encargado del Diseño de Escenarios. Bajo su mano, el diario vivir urbano se funde con la armoniosa naturaleza del campo japonés. En Only Yesterday, el pincel suave y detallista de Momose realiza una panorámica a dos mundos de distinto color: por un lado la mágica liberación del paisaje agrícola, lleno de vida y tradición, y, por otro, a la cotidianidad de la ciudad, con su aroma a días rutinarios de oficina y tráfico enloquecedor.

El argumento nos narra la historia de una joven y sencilla oficinista japonesa de 27 años, soltera y sin novio, llamada Taeko Okajima, que decide pasar sus vacaciones en la granja de su abuela en Yamagata. Ahí participa de la cosecha del azafrán, a la vez que aprende de la simpleza de la vida campestre y su riqueza humana. Sin embargo, en el viaje y durante toda la estancia en el campo, los recuerdos de una infancia feliz, ahora distante, invaden su mente, llenando su corazón de cálida nostalgia y tristeza. Entonces comienza un viaje distinto a través de su propia intimidad, que busca descubrir la senda por la cual guiará sus futuros pasos. En resumen, es la historia de una mujer que hace una parada en el camino de la vida y que comprende que por muy dulces que puedan resultar los días de infancia, es necesario tomar nuevos rumbos, madurar y dejar atrás la inocencia de aquellos tiempos. En Only Yesterday encontramos una mirada profunda al corazón humano y sus pasiones, desprovista de crudeza y sordidez. Es un producto adulto, con una narrativa lenta, ajena a todo exceso, en la que llama especialmente la atención la impresionante sensibilidad con que Takahata describe y se adentra en las inquietudes y vivencias propias de la mujer. Esa sutil femeneidad, a la cual hacíamos alusión al comienzo de este artículo, es uno de los elementos más ricos y motivantes del film. En el se percibe la esencia de la mujer y se nos invita a compartir y compenetrarnos con sus temores, alegrías y ambiciones, en una especie de retiro espiritual que marca el comienzo de una nueva etapa y que es perfectamente identificable con nuestras propias vidas.

Al público que busca una obra emotiva y eminentemente reflexiva, encontrará en Omohide Poro Poro la plena satisfacción. Con un Takahata alejado de la línea un tanto efectista y fantástica de Miyazaki, esta película agrada por su planteamiento y madurez que sabe describir con imaginación uno de los conflictos humanos más íntimos e implacables: el dolor de crecer.

Felipe Salazar.
ZEEON

Director: Isao Takahata

Productor: Studio Ghibli

Diseño de Personajes: Yoshifumi Kondo

SHOUJO KAKUMEI UTENA: REVOLUCIONANDO EL SHOJO.

Nadie, nunca antes, se había aproximado tanto al fuego. Jugar con la sensualidad de manera tan próxima y cálida, mostrando el rostro crudo de los deseos, era algo impensado hasta hace algunos años. Años que ya pueden quedar en el olvido, porque Shoujo Kakumei Utena ha reunido los trozos frágiles de la intimidad humana sólo para convertirlos en arte, irreverente y desvergonzado.

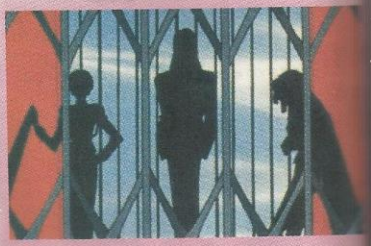
Desnudar el corazón humano no debe ser tarea fácil, menos aún cuando tienes en mente conjugar las pasiones extremas con la inocencia más cándida, pero para el equipo creativo de Utena no parecen existir obstáculos. Si bien podríamos caer en la tentación de atribuir todo el mérito a **Chiho Saito**, creadora del manga original que a través de las páginas del semanario "**Ciao**" de la **Shogakukan** arrebató los suspiros de todos los incondicionales amantes del shojo, no sería justo evadir el talento y la delicadeza del director de la versión televisiva, **Kunihiko Ikuhara** (Sailor Moon) quien, a partir del 2 de Abril del '97, rompió las barreras del clásico género de chicas hermosas y jóvenes perfectos enredados en romances idealistas, para ofrecernos 39 episodios[1] del más profundo contenido psicológico, en donde los personajes se mueven entre lazos de amor, odio y sexualidad, caminando al filo de la ética o, derechamente, transgrediendo sus límites.

Seguro que los miembros del estudio **Be-Papas**, encargados del proyecto y la historia original, se encuentran satisfechos de la labor realizada por su hijo pródigo Kunihiko Ikuhara, sin embargo, no podrá robar los aplausos que merece la gráfica conceptual impuesta por la dupla Hasegawa / Nagahama, que ha realizado, talvez, uno de los productos más elegantes que se haya visto en la animación japonesa. La porcelana gráfica de **Shinya Hasegawa** trasciende los requisitos básicos del shojo para ampliar nuestra perspectiva visual a través de una factura estilizada, de trazo fino y líneas rectas, que conforma una excelente mixtura con el elaborado trabajo de fondos que, más allá de los ambientes barrocos, se sitúa próximo al lúgubre y solemne romanticismo literario de 1800. Una decoración de tintes fúnebres que **Hiroshi Nagahama** sabe conjugar muy bien con el juego de sombras, la cromática pastel y los telones limpios y sencillos que **Kunioto Kunio** (encargado del color) y **Soichiro Kobayashi** (director de arte), tienden tras los personajes.

Y escapando un poco de todo este vértigo artístico, nos topamos con una argumento de ritmo irregular, que sorprende por su apuesta provocativa y su planteamiento exquisitamente sórdido. Claro que todo esto es parte de las sorpresas que la serie tiene deparadas para su público, pues todo comienza como debiera, es decir: una chica triste, un príncipe, amor eterno, flores y hasta un anillo de por medio. Recursos que más parecen la receta clásica de un cuento de hadas pero que paulatinamente van enturbiando sus aguas hasta dejarse caer en picada sobre el filo reluciente del erotismo y la sexualidad.

Utena Tenjou es una chica huerfana muy popular entre hombres y mujeres dentro de la Academia Othori, un majestuoso internado estudiantil que no tardará en convertirse en un nido de serpientes. Nuestra protagonista se nos presenta como una enérgica líder que en lo secreto de su corazón guarda los recuerdos de un príncipe que, durante su tierna infancia, le obsequió un anillo grabado en forma de rosa, el cual, bajo la promesa de mantener su pureza e inocencia, en el futuro le guiaría hacia él. Hasta aquí todo en orden, pero Utena, impaciente, decide convertirse, ella misma, en el esperado príncipe, tal y como suena, con las consecuencias que todos imaginamos. Y no sería nada grave si un día cualquiera no terminara retando a duelo a Saionji Kyoichi, un arrogante miembro del llamado Consejo de Estudiantes quien, momentos antes había herido la dignidad de Wakaba, la mejor amiga de nuestra heroína. En un comienzo Saionji no toma en serio el reto, pero al ver el anillo que porta Utena, semejante al de él, su sonrisa se desvanece y acepta el desafío. Lo que, hasta ese momento ni Utena ni el público saben es que en el duelo no sólo estará en juego la dignidad de Wakaba, sino también la "posesión" de una frágil y sumisa chica, actual novia de Saionji, llamada **Himemiya Anthy**, más conocida como "La Novia de la Rosa" quien, según la tradición, pertenece a aquel que salga victorioso en el combate. Utena vence, Anthy, por ende, es " su" novia; ahora sólo es cosa de sacar conclusiones.

Esto no es más que una síntesis, porque en adelante Utena se sumergirá poco a poco en la dinámica de los" Duelos del Fin del Mundo" y la eterna disputa por la Novia de la Rosa, contra todos los miembros del siniestro Consejo de Estudiantes, una agrupación de jóvenes, con mucho poder y poca madurez, que reciben las misteriosas cartas enviadas por "El Fin Del Mundo". Para Utena, por lo menos en apariencia, es sólo cuestión de amistad; para ellos, en cambio, se trata del "poder para revolucionar el mundo". Un poder que, según creen, reside en Anthy y que será la ambición de unos y la perdición absoluta de otros. Así las cosas, la serie conjuga un largo listado de caprichos estéticos y conceptos deterministas que sabrán mantener el suspense en una obra de profundo corte femenino.



Muchos han dado un inmerecido crédito a los rumores sobre la supuesta ambigüedad de la serie, y caen en un profundo error. En S.K.Utena no hay nada ambiguo, al contrario, todo es explícito. Ikuhara se guarda en el bolsillo la hipocresía y los cinismos para construir una historia que, pese a la paradójica unión que existe entre comedia y conflicto, resalta por su sinceridad, su morbo directo y su delicadeza erótica. Y no podía ser de otra forma, pues el gran tema de esta serie no es otro que el despertar sexual y la transformación espiritual que se sufre al transgredir los límites de la adolecencia. El aire incestuoso, lésbico, que compone la serie, es parte de una caricatura perturbadora de los placeres y del abrupto nacimiento del deseo, plasmada de una manera madura, informal y bastante sutil, en la que su director se toma la libertad de lucubrar imágenes sugerentes y teorías semi-metafísicas, poniendo especial atención al lenguaje gestual y simbólico, indispensable a la hora de comprender el trasfondo de su obra. Pero eso es sólo la lectura más evidente, porque más allá de los brillantes cristales encontramos una sensible historia de perfiles y dualidad.

Los Perfiles.

Utena es, quizás, una de las series que más énfasis le otorga a la relación, conflictos, aventuras y desventuras que viven sus personajes secundarios. Touga, Juri, Miki, son sólo personas confundidas, manipuladoras; aveces brutales, a veces serenas, que irán desperfilando la caricatura feliz de un mundo construido sobre realidades complacientes y ficticias. En este sentido, y considerando el carácter "adolecente" de la serie, encontramos una gama de personajes que viven sus días, constantemente enfrentados a sus propios temores, temores que se basan más que nada en su propia inseguridad para emprender el vuelo y

desentenderse de lo que significa la infancia. Son personalidades que, tal vez, se encuentren más cerca de lo que creemos y que demuestran una creciente impericia al momento de asumir su rol en el nuevo mundo de los valores torcidos y las convicciones frágiles. De esta manera, encontramos un compendio de conductas impulsivas, rebeldes y egoístas, que sólo ponen en evidencia la confusión y el miedo por el que atraviesan los personajes que, unas veces más que otras, logran mantener intactas las máscaras que ocultan su verdadero desconsuelo. Es una lucha constante contra la propia naturaleza de cada uno, que irremediablemente debe surgir, para dar ese paso trascendental que significa autodefinirse.

Los duelos no son más que eso. Una confrontación con los temores, con los secretos, los deseos y las ambiciones que en lo profundo esconden los personajes. Una lucha que se torna más difícil a medida que se intenta escapar, pero a nadie parece gustarle el sabor de la resignación; por eso la lucha, por eso el combate. En otro sentido, estas breves batallas sirven para conseguir la confirmación espiritual a través de la cual muchos esperan obtener la razón. Y es que eso también es parte de la escapatoria. Defender a ultranza una creencia errónea, o bien apoderarse de aquello que siempre se ha deseado, forman parte de ese reducido mundo en el cual los personajes se sienten libres, bajo los pilares de un hogar que proteja su efímera versión de la verdad.

Las Dualidades.

Todos los signos que la serie presenta giran en virtud de un cierto sentido alegórico, representativo, no necesariamente muy nítido ni bien logrado, pero sí lo suficientemente inquietante como para hacernos preguntar ¿Qué se traen entre manos?. Y la respuesta puede ser tan arbitraria como cierta, pues se hace imposible dejar de lado la conformación plástica de S.K.Utena y el deliberado juego de detalles que compone cada cuadro, definiendo todo como un soberano capricho. Dudoso. Es más sincero, aunque bastante más arduo, pensar que existe una intención en ciertas secuencias, un análogo imaginario que intenta expresarnos algo. Es que al parecer Ikuhara y Kobayashi se han puesto de acuerdo para entregarnos una serie de múltiples referencias codificadas a través de un storyboard místico y oculto, que conservan bien guardado en las bóvedas de su mente y que, por supuesto, será más fácil de comprender si sabemos a qué, específicamente, se está haciendo referencia. Bien y mal, amor y odio, voluntad y renuncia son sólo conceptos que componen a los menos un tercio de la serie, dualidades a las cuales nos dedicaremos de aquí en adelante.

Y comencemos descartando cualquier comparación con otras series de anime como "Versailles no Bara" [Lady Oscar] de Riyoko Ikeda y la legendaria Ribon no Kishi [Princesa Caballero] del maestro Tezuka que, si bien poseen la misma fragancia estética y pueden considerarse como antecedente directo para muchos elementos de Utena, sus puntos de unión ya son bien conocidos y , por lo demás, bastante obvios. Pero vayamos a lo nuestro, iniciando este desfile alegórico con lo más sencillo y cotidiano de la serie: el uniforme de Utena. Ya muchos se habrán preguntado porqué Utena viste de negro. Tal vez no llame mucho la atención este detalle, pero la cosa es que para los japoneses es de lo más notorio. Lo que sucede es que en Japón, el color negro es, por tradición, exclusivo del uniforme escolar de los hombres, de ahí que se le de tanta importancia a este elemento en el primer episodio. Simple ¿no?. Sin embargo, ante la aparente sencillez de estos detalles se alza una compleja arquitectura textual y simbólica basada, primero en la literatura de Herman Hesse y, segundo, en las creencias, conductas y mitos de las antiguas ordenes secretas de los templarios, masónicos, gnosticos y rosacruces. ¿Simple? NO.

Esas Sutiles Revoluciones.

Sin duda, **"Utena"** está llena de aspectos que la hacen atractiva, tanto en la parte estética, donde nos encontramos ante una serie de estupenda factura, como en lo que tiene que ver con la historia por contar. No se trata del relato de simples afectos y rivalidades, nos encontramos ante muchos detalles interesantes: las siluetas que, cual coro griego, aluden en un tono satírico a los elementos más trágicos de cada episodio; las infinitas alusiones a la frivolidad en el mundo de los bellos, etc. Y, por supuesto, no podemos dejar de referirnos a la estrecha relación de la serie, especialmente en su primera saga, con la novela **"Demian"** de **Herman Hesse**.

"Demian" narra la historia de la juventud de **Emil Sinclair**, una juventud que invertirá en la empresa de descubrir su propia naturaleza y que será marcada de modo indeleble por su amigo **Max Demian**. La narrativa de Hesse suele aludir a personajes que tienen el carácter de "otros"; sus protagonistas no son seres que, dóciles, acatan lo que la sociedad espera de ellos. Al contrario, son seres que viven según sus propias reglas. No olvidemos que entre las obras de Hesse destacan, además de "Demian", **"El lobo estepario"** y **"Siddartha"** y, en ambas nos enfrentamos a seres que eligen vivir al margen del resto: en "Siddartha" tal diferenciación llevará a su protagonista a la divinidad, mientras que en "El lobo estepario" lo arrastrará a la soledad. ¿Y a donde va a parar Emil Sinclair en Demian?. El camino que emprende Sinclair, en sus propias palabras -o más bien en las de Hesse- tiene una sola misión, que no es otra que "buscarse a si mismo afirmarse en si mismo y tantear hacia adelante siempre...sin cuidarse del fin al que pueda conducirle".

La relación entre "Demian" y "Utena" no es antojadiza, no se trata de una mera referencia literaria, y se estructura en base a referencias concretas que se dan a lo largo de la serie. La primera señal se encuentra en la frase "Si la cáscara del huevo no se rompe, el polluelo morirá sin haber nacido. Nosotros somos los polluelos, el huevo es el mundo. Si la cáscara del mundo no se rompe, moriremos sin haber nacido. ¡Rompamos la cáscara del mundo!...", pronunciada periódicamente por los miembros del Consejo de Estudiantes y que está extractada casi textualmente de una nota que Max Demian envía a Emil Sinclair al comienzo del capítulo V de la novela y que dice "El pájaro rompe el cascarón. El huevo es el mundo. El que quiere nacer tiene que romper el mundo. El pájaro vuela hacia Dios. El dios se llama Abraxas". La referencia es bastante más que una cita vacía. En efecto, entre los conceptos que manejan los protagonistas de "Demian" están los de revolución y fin del mundo, expresiones inevitablemente familiares para todo seguidor de Utena, sin embargo, es momento de dilucidar que no se refieren al fin del mundo en un sentido cósmico o apocalíptico.

El concepto de revolución, según se puede constatar en cualquier diccionario, alude, en la acepción que nos importa, a una "conmoción violenta" o "cambio importante" y, de ese cambio importante trata tanto la novela, como la serie que nos ocupa. Se trata de las personales revoluciones que enfrentan los personajes [y también las personas] durante la etapa culminante de la adolescencia. No es casual que las aventuras de Utena y compañía se desarrollen en una academia de secundaria, talvez la academia más bizarra imaginable, pero academia al fin, lo mismo que la juventud de Emil Sinclair que nos narra Herman Hesse transcurre fundamentalmente en la etapa de su educación secundaria. De hecho la **Academia Othori** es una suerte de refugio de la adolescencia, un lugar de dudosa naturaleza geográfica donde el tiempo no parece transcurrir para sus estudiantes, que gobiernan sin ninguna oposición y que, al parecer, nunca abandonan, aferrándose a la fragancia embriagadora de la juventud más temprana. Paradojalmente, los mismos miembros del Consejo de Estudiantes que llaman a "romper el cascarón del mundo", se mostrarán reacios a romper el encierro en que viven y dejar de ser eternos adolescentes y volverse adultos. Los personajes de la serie que mejor resumen dicha contradicción son aquellos que ya no son estudiantes pues, por un lado, detentan poderes adultos en la academia aunque, por otro, siguen siendo adolescentes: **Akhio Othori** y **Souji Mikage.**

Ya dijimos que la misión emprendida por Emil Sinclair en "Demian" es descubrir su verdadera naturaleza y para ello, desde el principio de la novela, enfrentará variadas dualidades: bien y mal, femenino y masculino, corrupto e inocente, etc. En el proceso de dilucidar su identidad aprenderá a prescindir de las señales que encuentre en su camino, en beneficio de establecer su propia búsqueda. Las interpretaciones sobre la posible homosexualidad de Emil Sinclair y, en el mismo sentido, de su relación con Demian, no son más que una de las manifestaciones de la dualidad que se percibe en la naturaleza del ser humano. Dicha dualidad excede con largueza el tema de la homosexualidad y está resumida en la figura mítica de **Abraxas**, señalada como dios por Demian. Abraxas, según explica la voz del propio Hesse, a través de un personaje menor de su novela es una divinidad referida en ciertas comunidades místicas como la encargada de fusionar en si lo divino y lo demoniaco. Vale decir, la divinidad que lleva en sí la más primaria dualidad. La divinidad que es venerada en tanto puede llevar al cielo, como al infierno. Sobre este dios/demonio y su relación particular con la estructura de la serie, trataremos más adelante.

Al fin, tenemos tanto en "Demian" como en "Utena" una crónica de la pérdida de la inocencia, a la vez que una fabula dolorosa de ese inevitable hábito que es el de envejecer en busca de la muerte como puerto final; de ahí arranca ese coqueteo constante con la violencia, a través de la guerra en la novela y de los duelos en la serie. Los duelos del " fin del mundo" son la concentración de dos aspectos tan contundentes como lo son la capacidad de enfrentar a la muerte y, a la vez, la búsqueda del valor necesario para la revolución, pero no una revolución de gritos y tumultos, sino que una revolución que va por dentro de cada uno, rompiendo todo lo que fuimos de niños, para recrearlo en la adultez. Esa revolución es la adolescencia. Esa revolución marcará las primeras distancias elegidas respecto de quienes fueron nuestros padres y maestros, esa revolución nos obligará a elegir lo que hemos de ser. Esa revolución es cada una de las opciones que tomemos y cada uno de los caminos que emprendamos. Así como Emil Sinclair asumirá que su identidad lo separa de la mayoría, Utena también se sabe distinta, pero esa diferencia no tiene que ver sólo con el despertar de su sexualidad, sino con su capacidad de superar la revolución de enfrentar su propio y personal fin del mundo para convertirse en el pájaro que rompe el cascarón hasta superar tanto a la niña como a la joven y volverse la belleza madura de la mujer, que conserva intacta su nobleza.

Tras el Jardín de Rosas

De los múltiples detalles que componen la pirotecnia surrealista de Utena, sin duda, los más inquietantes son los que rodean a la Novia de la Rosa y al desconocido "Fin del Mundo". Aunque parezca un poco fuera de contexto, lo cierto es que si tomamos como punto de partida la obra de Hesse, nos encontraremos cara a cara con una serie de partículas que componen parte de la simbología Gnostica, masónica y Rosacruz. Para aquellos que no saben mucho de estas congregaciones religiosas les contamos que los Gnósticos son algo así como un grupo de pensadores religiosos de los primeros años de la era cristiana que pretendían poseer un conocimiento profundo e íntimo de los misterios sagrados, por su parte los Rosacruces son una asociación misteriosa y secreta basada en la figura de Cristo, que se dedicaba al estudio de las ciencias ocultas como la alquimia y la teosofía y cuyo origen no se ha podido comprobar con certeza, sin embargo, ocupan un lugar preferente en la historia, tanto así, que muchos sabios fijaron en ellos su atención. Los masones, en cambio, son bien conocidos por todo el mundo y se distinguen por su finalidad moral, su filosofía cósmica y su deseo de perfeccionar a la humanidad a través del trabajo y el conocimiento. Todos tienen un extenso pasado e historia, además de un prestigiosos listado de personalidades, pero con esto es suficiente por ahora.

Iniciemos esto con el símbolo mismo de Utena: La Rosa. No cabe duda que es el elemento más recurrente en toda la serie, tanto es su decoración como en su significado. Desempeña un papel importante en el misticismo Rosacruciano y, especialmente para los masones, representa la discreción, la inocencia y la virtud. Puede que no les suene a nada, pero no podrán negar que estas son las características implícitas en la personalidad de Anthy, "la rosa" de la serie. Pero aún hay más.

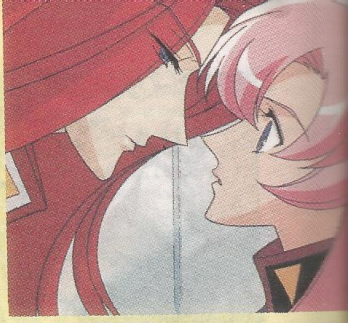
Tanto Masones como Rosacruces tienen sus propias representaciones del mundo. Los primeros lo simbolizan como un "huevo con alas", mientras los rosacruces, lo entienden como "un árbol invertido, cuyas raíces se dirigen al cielo". por supuesto que la referencia al huevo como representación del mundo lo encontramos en la cita de Hesse que los miembros del consejo recitan de cuando en cuando, y que ahora se hace presente por medio de la masonería, pero la referencia al árbol invertido es un tanto más visual. En Utena este icono lo encontramos plasmado en el majestuoso e inalcanzable castillo que pende sobre las cabezas de los duelistas en la arena, aquel que promete la eternidad y que siempre amenaza con derrumbarse. Y por si fuera poco, los míticos caballeros templarios, de los cuales se piensa derivaron algunos ritos masónicos y ramas rosacrucianas, en su platónica búsqueda del Santo Grial, hablan de un castillo mágico en donde supuestamente se hallaba el sagrado cáliz.

Semejanzas como éstas hay muchas, dentro de las que podríamos nombrar la actitud misma de los miembros del Consejo, especialmente Touga, o Akio, que se caracteriza por su relajo moral y su falta de límites éticos, algo que a su vez, distingue a ciertas antiguas ramas del gnosticismo, cuyos miembros llevan una vida bastante disipada por considerarse superiores a cualquier tipo de moral humana, ya que creían ser los únicos escogidos para interpretar el conocimiento divino.

De igual manera, la conformación misma del consejo de estudiantes es una imitación bastante obvia de las asociaciones secretas de estas ordenes religiosas, las que vale aclarar, distinguían a sus miembros por medios de alhajas o joyas muy particulares, como anillos u otras prendas similares, llamadas "abraxas". Y es que "Abraxas" parece ser el punto centro de todas las referencias de esta, ya bastante, compleja serie. Su participación conceptual en Utena podemos analizarla desde dos enfoques distintos: uno como objeto, y otro como entidad.

AKIO

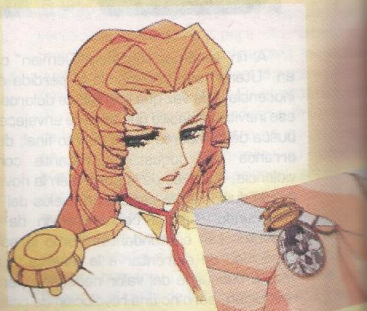
Como objeto ya está clara la finalidad de estas joyas que bien pueden considerarse una analogía del Sello de la Rosa que cada duelista luce en su mano. No ocurre lo mismo en su acepción como entidad, donde resulta un poco más complejo relacionarlo con el guión. Y es que para los gnósticos, específicamente los seguidores de Basílides, llamados también Hijos de la Luz, Abraxas representaba al Hacedor Supremo. Era una especie de Dios-demonio en el que confluían el bien y el mal, al amor y el odio, lo masculino y lo femenino. En pocas palabras, la dualidad que tanto se hace presente en Utena, ya sea a través de la conjugación de belleza exterior y perversión interior de sus antagonistas, o por medio de la misma Utena hombre y mujer a la vez. Sin embargo, la referencia se hace más clara cuando observamos la relación existente entre Akio y Dios y que, al final de la serie, quedará de manifiesto. Akio, es la personalidad fuerte, que busca el poder, el conocimiento (el observatorio en su cuarto no es un mero adorno), mientras Dios,

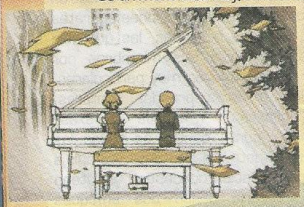


permanece ausente, pasivo, sólo esperando su momento triunfal. Akio es el Lucifer de un paraíso terrenal, mientras Dios es el gobernador de un sueño inalcanzable y sublime. Cuál es el vínculo entre ellos y cuál es su relación con Abraxas, son misterios que deberá resolver, en principio, la misma serie y, luego, los propios espectadores; pero con esto ya tienes suficientes pistas.

Shoujo Kakumei Utena está destinada a revolucionar el shojo, con su surrealismo consciente y su fuerza exuberante. Con una elegancia que se respira a cada segundo, es obvio que este juego de claros y oscuros es, en si misma, una obra de arte.

JURI





MIKI

Los rostros y sus miradas

En la serie "Utena", la estructura coral de los personajes diseñados por **Shinya Hasegawa** es uno de los aciertos más notables. Cada personaje tiene un rol no sólo en la continuidad del relato, sino que además implica un cierto engranaje que se mueve en la revolución de la adolescencia:

Utena Tenjou. La protagonista. Ella es la dueña prácticamente absoluta de los primeros trece capítulos de la serie, durante los cuales emprende, casi sin darse cuenta, el camino que la llevará desde un infantil cuento de hadas al descubrimiento de su naturaleza adulta. Utena, desde la secuencia inicial de créditos, se ve distinta. Su búsqueda no será fácil, pero su elemental bondad la sostendrá en los momentos más difíciles. Su capacidad para la esgrima no pasa de ser una anécdota.

Anthy Himemiya. Encontramos en Anthy una triste imagen de personalidad castrada. Se pasará gran parte de la serie demostrando su incapacidad para tomar decisiones y para dilucidar sus propios sentimientos, aunque a la hora del balance demuestra que hay algo muy intenso bajo su mirada sumisa.

KOZUE

Touga Kiryu. Es Touga, probablemente, una de las representaciones más despiadadas del exitismo: un lider egoísta y manipulador incapaz de distinguir los fines de los medios. Según una lectura feminista podría ser considerado un retrato del machismo más detestable.

Jury Arisugawa. Este es, probablemente, el personaje mejor diseñado para efectos dramáticos y de continuidad. Jury, su actitud pesimista y disciplinada, protagoniza algunos de los mejores momentos de la serie, ya sea como protagonista directa o a tr avés de las subtramas de algunos personajes menores que articulan la historia a través de ella.

Kyouichi Saiyonji. El primer rival de Utena tiene una personalidad compleja: acostumbrado a ser, por un lado, uno de los estudiantes más populares de la academia y, por el otro, el segundo de Touga, siempre a su sombra. Obseso, será capaz de embestir ciegamente, una y otra vez, en busca de reconocimientos que nunca le serán suficientes para llenar el vacío que lleva dentro.

Miki Kaoru. Entre los miembros del Consejo de Estudiantes, Miki es el más transparente, aunque no el más lúcido. Su relación con Utena y, particularmente, con Himemiya está marcada por su fe irestricta en valores ideales como la amistad, aunque su candidez lo convertirá en presa perfecta de intrigas y maledicencias.

Nanami Kiryu. La obsesión de ribetes incestuosos de Nanami por su hermano Touga se prestará tanto para algunos de los capítulos de tono más trágico de la serie, como para algunos de los más divertidos y fuera de contexto. Sin duda, Nanami es la siniestra caricatura de una mujer-niña incapaz de definir sus afectos respecto de los demás e, incluso, respecto de sí misma.

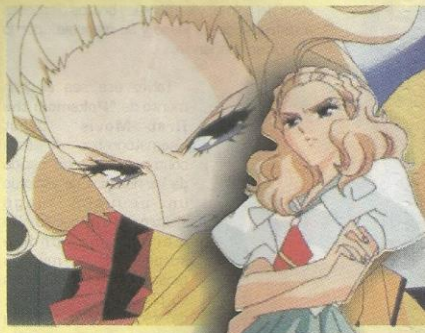
Akio Othori. Director de la Academia Othori. Hermano de Himemiya. Recién aparece en el capítulo 13 de la serie y su irrupción no podría ser más devastadora. Compleja mixtura entre las posibilidades de la adultez (marcadas por la razón) y las zonas oscuras de la adolescencia (teñidas de instinto).

Wakaba Shinohara. Más allá de ser Wakaba la imagen inmaculada de la amistad para Utena y más allá de ser un aporte de ligereza en los momentos más dramáticos. Encontramos en este ruidoso personaje una semblanza de la más absoluta normalidad para los espectadores. Normalidad que, incluso, queda simbolizada en el color castaño de su cabello, lo que la diferencia de este mundo de particularidades y cabelleras coloridas.

WAKABA

Chu-chu. No podía faltar una mascota. Y ¿que mejor que un irreal mono con aro y corbata?. Algunas secuencias hilarantes son protagonizadas por este animalillo de color lila que suele arrasar con cualquier material relativamente comestibles, dormir en cualquier lugar y entrar en fases que oscilan entre el autismo y la esquizofrenia. Notable.

Felipe Salazar / Paulo Moreno.
ZEEON



NANAMI

(1) Que se dividen en "La Saga del Consejo de Estudiantes" Ep. 1-13; "La Saga de la Rosa Negra" Ep. 14-24; "La Saga de Othori Akio" y "La Saga del Apocalispsis" 25-39.

No es Darwin, ni Mendel ... es Pikachu!

18:15 PM. Llegaba tarde a la función. "Pika-Pika!"...desde la oscuridad de la sala, Pikachu me daba la bienvenida con sus ojos cristalinos. ¿Asientos vacíos?, ni hablar. Sólo un par en primera fila, a dos metros de la pantalla. "A esta distancia, seguro me viene un ataque de epilepsia foto-sensible!", pensé mientras me acomodaba y echaba un vistazo al auditorio. Ninguna sorpresa. Todo el conjunto era una gran familia esperando ver ¿animación japonesa?.

Algo no andaba bien, o por lo menos, como se "acostumbra". Y es que en un país como el nuestro, resulta paradójico que una de las series de TV que más revuelo y escándalo han causado en todo el mundo, termine copando las salas de los cines, una y otra vez, con personas de distinto credo y edad, magnetizados por ese gran pretexto que resulta ser pasar un buen rato. Por fin tenemos la oportunidad de ver cómo nuestra sociedad parece perder el miedo a los colores vivos del anime, y les abre los brazos dispuesta a disfrutar de su juego y su mensaje...por lo menos en apariencia.

Talvez ese sea el gran mérito de **"Pokemon: the first Movie"**, debut cinematográfico de esta controvertida serie nacida de los rincones de silicio de un pequeño juego electrónico de bolsillo. Un mérito que podría sorprender a muchos fanáticos del anime, pues su planteamiento habitual, de fácil consumo, hacía esperar una reiteración descarada, "a la americana", de las aventuras de nuestros amigos Ash, Misty y Brok. Bajo un prisma amplio, quizás sea así, pero no podemos dejar de reconocer el intento premeditado de presentar un conflicto real al público.

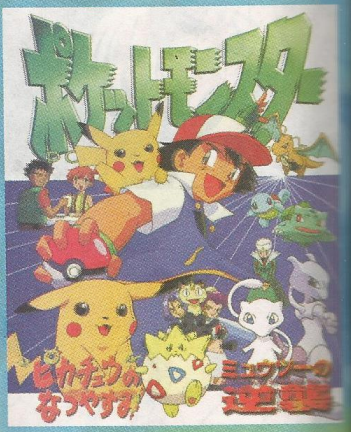
Error o acierto, creíble o increíble, lo cierto es que Pokémon sabe causar polémica.

Salvo los veinte minutos iniciales que dura el corto "Las vacaciones de Pikachu", en donde el guionista hace gala de ingenio al crear desesperados y extenuantes diálogos entre pokémon que se le pone por delante, sólo con el fin de sumar dos nuevos nombres a los ya cientos existentes(1); "Pokemon: the first movie" se presenta como un intento forzoso, pero bastante genuino (o divertido), de trasplantar una temática social contingente a una obra que, por tradición, se presenta lejos de cualquier pretensión reflexiva. Basta con estar atentos los primeros cinco minutos que abren el film para percatarse que no estamos frente a la espontaneidad habitual de la versión televisiva, sino ante un concepto previamente elaborado, talvez demasiado sofisticado para la mente de un niño. Preguntas obvias como ¿Qué es la vida?, son la piedra angular de una historia que tiene un buen inicio, pero que paulatinamente va diluyendose hasta convertirse en un compendio de críticas blancas, tibias e inocentes. Por cierto, nada para alarmarse ni para quedar perplejo.

Mew two es un Pokémon hiperinteligente creado artificialmente, un clon del legendario y superpoderoso Mew, al que se le han hecho unas cuantas mejoras genéticas que lo vuelven aun más fuerte. No debería ser una amenaza, pero Mew Two, preso de una curiosidad explosiva, comienza a cuestionar su existencia llegando a la fácil conclusión de que los humanos son seres despreciables, carentes de amor y a los cuales no conviene prestar confianza. Sin saber cuál es su verdadero destino, sin entender la lógica del crecimiento y de la vida, el furioso clon reta a varios entrenadores pokémon a medirse en duelo con él, entre los cuales, obviamente, se encuentra Ash...y sí, el imperdible Equipo Rocket. De ahí en adelante, la película desarrolla paso a paso los requisitos y elementos fundamentales que necesita para no defraudar a su público, mezclando el humor disparatado con combates al por mayor, mientras, una seguidilla de tópicos occidentales acompañan a ese gran mensaje que resulta ser la "Amistad", algo ya bastante recurrente en las producciones japonesas. En el aspecto gráfico, basta con decir que no desmerece en nada la calidad de la serie, aunque en algunas secuencias, se note cierta rigidez, lo que en ningún caso logra empañar un trabajo bastante atractivo.

Y así es Pokémon, sencillez y atractivo, conjugados perfectamente para convertirse en un gran producto, explotado, rechazado, odiado y amado por millones de personas; pero que ahora se atreve, incluso, a incursionar en debates científicos, con algo de impericia y, evidentemente, de ingenuidad. Un picnic familiar, sin champagne pero con tubos de ensayo.

Imposible. No podemos escapar de la fuerza del fenómeno Pokémon. Es algo que se encuentra más allá de lo comprensible. Tal vez sea porque su atracción se centra



Dirigida: Kunihiko Yuyama.

Producida: Choji Yoshikawa, Tomoyuki Igarashi y Tekemoto Mori

Diseño de Personajes: Satoshi Tajiri

(1) Las nuevas estrellas son Snub Bull y Marill.

Exactamente en algo tan poco predecible como los misteriosos laberintos de la mente de un niño. No es algo que se pueda revivir, es algo que se siente, se experimenta. Nunca sabremos con certeza qué gatilló este violento destape mundial frente al compendio de mamíferos electrónicos que la Nintendo ha trasladado a millones de hogares en todo el mundo, sólo podremos conformarnos con ver desde lejos (o desde muy dentro) algo que lleva mucho tiempo gestándose en la cultura universal: la industria del entretenimiento es parte del mundo, de la sociedad global y de seguro, en veinte años más, seguirá **evolucionando**.

La sala se ilumina cuando todo acaba. Sólo dos preguntas se revuelcan en mi mente con insistencia: ¿Es la oveja Dolly también un Pokémon? y ¿Cómo harán los genios de la academia de Hollywood para plasmar las manos de Pikachu en el "Paseo de la Fama"?. En fin, supongo que el show tendrá que continuar.

Felipe Salazar.
ZEEON

Pokémon Trading Card: La fiebre amarilla.

Desde hace ya un tiempo, en el mundo desarrollado y muy especialmente en Japón Y Estados Unidos, los niños han sido azotados por la más virulenta de las epidemias. ¿Casos graves? Sí, muchos. ¿Espasmos?, en algunos casos se han llegado a limites insospechados cuando se observan brillos como principales elementos de esta enfermedad. ¿Cuales son los síntomas?, ¿Podrían llegar a aquejarme a mi estos males?... Bueno, la verdad es que, gracias a mi vasta experiencia en juegos, podría decir: me temo que si. La fiebre Amarilla, como se le ha llamado al movimiento Pokémon en todo el mundo, no perdona a nadie; grandes y chicos se dedican a coleccionar estos animalitos ya sea en cartas, laminas o en juegos de Game Boy.

Originalmente, tuve muchas reticencias con respecto a este nuevo juego de cartas. Como "magiquero" (entiéndase jugador experimentado en Magic), encontraba una verdadera herejía crear un juego basado en una serie animada de TV, aunque debo admitir que también estaba muy interesado en saber cuál era el resultado del experimento que los japoneses habían realizado al crear un juego de cartas basado en la reconocida Pokémon TV Serie y el esquema de diversión impuesto por Magic.

El pasado mes de Mayo tuve mi primera aproximación al juego, y, admito haber quedado bastante impresionado con la simpleza y dinamismo del juego. Sin embargo, sólo en Noviembre del '99 me impactó totalmente, ya que comencé a tener más contacto con jugadores en USA, país en el cual Pokémon Trading Card Game se ha convertido en uno de los juegos no electrónicos más vendidos de la historia.

El Juego en si es sencillo, ya que solo hay tres tipos de cartas:

1.- Los Pokemon (básicos y evolucionados): Son Criaturas que combaten, tienen habilidades y niveles de evolución. Un Pokémon puede evolucionar, para ello simplemente pones el nivel de evolución que le corresponde encima ¡y ya!, ahora se vuelve mucho más poderoso, aunque necesitará mas energía para utilizar sus poderes.

2.- Energía: Hay cartas que indican energía de distintos tipos. Pueden ser de naturaleza, de lucha, de fuego, psíquicas, etc. Estas cartas se les dan a los pokémon una vez por turno, y así van aumentando su poder.

3.- Trainer: Estas cartas son modificadores o acciones de juego de los entrenadores. Puedes usar todos los que quieras por turno.

La interacción es muy simple, ya que cada jugador juega solamente en su turno. Además, las habilidades de los pokémon son muy pocas y vienen especificadas en cada carta. En suma, es un juego muy atractivo si aún no lo conoces, y si ya lo conoces te estaremos dando algunos **"tips"** y trucos para armar tus mazos en los próximos números de nuestra revista.

Bueno, es de esperar que intentes esquivar esta epidemia (¡te lo recomiendo, dicen que es incurable!), pero si te agrada el virulento color amarillo, ¡Bienvenido! De seguro, también aquí en Chile, habrá muchos entrenadores pokémon dispuestos a pasarlo muy bien. ¡Hasta la próxima!.

AlvaroLópez.
ZEEON

Todas tus dudas y consultas sobre Pokémon Trading Card Game, envíalas a karvec@magic.cl.

Pokémon
Gotta catch 'em all!

ESTRATEGIA.

Si estas leyendo este articulo, seguramente es por que deseas partir en el fabuloso mundo de los entrenadores Pokémon y te debes estar preguntando qué es mejor, si comprar un mazo pre-construido como el **"Zap!!!"**, en donde viene nuestro amigo Pikachu (que no puede ser más penoso como Pokémon), o comprar un **"Starter"**, o mazo de iniciación, en donde vienen dos mazos preconstruidos de 30 cartas cada uno (además de Machamp que se convierte en una verdadera pesadilla en juego llegando a pegar 60 puntos de una sola vez y sin descartar energía, uff!, demasiado. Bueno, la verdad es que a mi Charizard eso lo tiene sin cuidado). Si bien el Zap!!!, parece ser una excelente forma de empezar con el pie derecho dentro del mundo de los entrenadores pokémon, no te dejes engañar, pues el mazo de iniciación, si bien es para principantes, guarda sus secretos, llegando a convertirse en una buena opción al momento de crear un mazo poderoso y efectivo. Tómalo con calma, mira que no todo lo que brilla es oro y si aún no estás convencido, o crees en las tareas imposibles, aquí te proporcionamos las claves para hacer del Starter un mazo ganador.

Lo normal es que un mazo tenga :
20-24 Pokemon, entre básicos y evolucionados
- **26-30 Energias**
- **8-12 Trainer**

Lo primero que tienes que hacer es despedir a todos los penosos pokémon de resistencia ridícula, entiendase Rattata, Dratini, Diglett, Ponita, etc. Si tuviéramos **"Jungle"** (la segunda expansión de la serie que junto a **"Fossil"** completan el primer ciclo Pokémon) lo mejoraríamos impecablemente con sólo tronar los dedos, pero por ahora sólo tenemos el Set Básico en nuestro país. Siguiendo con lo nuestro, hasta el momento hemos mezclado ambos mazos, obteniendo un total de 60 cartas. También hemos retirado del mazo 10 Pokemon. Ponemos, entonces, 3 Onix, 3 Growlithe y 2 Arcanine y, como vamos a necesitar mucha energía, la pila de descartes va a estar llena, por lo cual pondremos 2 Energy Retrieval más y sacaremos los Switch. A esto le sumamos 2 Bill y un Professor Oak para, finalmente, sacar Gust of Wind y Energy Removal (a pesar de que es increíble de buena, la idea es que escojamos una estrategia y la apoyemos), y ya!...listo para el duelo. El mazo final, debería quedarte de la siguiente manera:

- **Energia** (28)
- **Energia de Lucha** (14)
- **Energia de Fuego** (14)
- **Pokémon basicos** (15):

4 Machop
4 Growlithe
4 Charmander 3 Onix

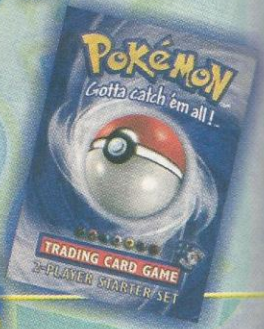
Pokemon Evolucionados (7)
2 Machoke
1 Machamp
2 Charmeleon
2 Arcanine

Trainer (10)
3 Energy Retrieval
3 Bill
1 Professor Oak
2 Potion
1 Pokedex

Bueno, como puedes ver, es cosa sencilla y las cartas recomendadas no son dificiles de encontrar. No te desanimes, un mazo de iniciación puede llegar a ser muy bueno, y de paso te aseguraras de tener una de las mejores cartas ¡Machamp! Y, por supuesto, tu libro de reglas para que nadie intente engañarte.
Hasta la próxima y escribanme, si desean consultar dudas de juego, a **Karvec@magic.cl.** Pronto también tendremos nuestro sitio Pokémon Trading Cards. Buena suerte.

AlvaroLópez.

ZEEON

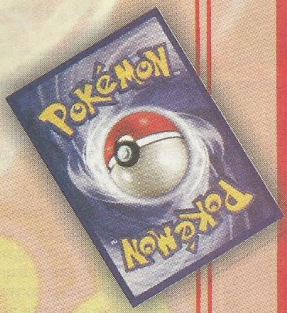


LISTA DE PRECIOS POKEMON.

Set Basico Segunda Edición

$7.000	-1/102	H	*Alakazam*
$500	-42/102	U	*Wartortle*
$9.000	-2/102	H	*Blastoise*
$200	-43/102	C	*Abra*
$7.000	-3/102	H	*Chansey*
$200	-44/102	C	*Bulbasaur*
$21.000	-4/102	H	*Charizard*
$200	-45/102	C	*Caterpie*
$6.000	-5/102	H	*Clefairy*
$200	-46/102	C	*Charmander*
$6.000	-6/102	H	*Gyarados*
$200	-47/102	C	*Diglett*
$5.500	-7/102	H	*Hitmonchan*
$200	-48/102	C	*Doduo*
$5.000	-8/102	H	*Machamp*
$200	-49/102	C	*Drowzee*
$5.000	-9/102	H	*Magneton*
$200	-50/102	C	*Gastly*
$5.500	-10/102	H	*Mewtwo*
$200	-51/102	C	*Koffing*
$5.500	-11/102	H	*Nidoking*
$200	-52/102	C	*Machop*
$5.000	-12/102	H	*Ninetales*
$200	-53/102	C	*Magnemite*
$5.000	-13/102	H	*Poliwrath*
$200	-54/102	C	*Metapod*
$6.500	-14/102	H	*Raichu*
$200	-55/102	C	*Nidoran(M)*
$7.000	-15/102	H	*Venusaur*
$200	-56/102	C	*Onix*
$7.500	-16/102	H	*Zapdos*
$200	-57/102	C	*Pidgey*
$2.000	-17/102	R	*Beedrill*
$200	-58/102	C	*Pikachu*
$2.500	-18/102	R	*Dragonair*
$200	-59/102	C	*Poliwag*
$2.000	-19/102	R	*Dugtrio*
$200	-60/102	C	*Ponyta*
$2.500	-20/102	R	*Electabuzz*
$200	-61/102	C	*Rattata*
$2.000	-21/102	R	*Electrode*
$200	-62/102	C	*Sandshrew*
$2.000	-22/102	R	*Pidgeotto*
$200	-63/102	C	*Squirtle*
$500	-23/102	U	*Arcanine*
$200	-64/102	C	*Starmie*
$500	-24/102	U	*Charmeleon*
$200	-65/102	C	*Staryu*
$500	-25/102	U	*Dewgong*
$200	-66/102	C	*Tangüela*
$500	-26/102	U	*Dratini*
$200	-67/102	C	*Voltorb*
$500	-27/102	U	*Farfetch'd*
$200	-68/102	C	*Vulpix*
$500	-28/102	U	*Growlithe*
$200	-69/102	C	*Weedle*
$500	-29/102	U	*Haunter*
$1.500	-70/102	RT	*Clefairy Doll*
$500	-30/102	U	*Ivysaur*
$2.000	-71/102	RT	*Computer Search*
$500	-31/102	U	*Jynx*
$1.500	-72/102	RT	*Devolution Spray*
$500	-32/102	U	*Kadabra*
$1.500	-73/102	RT	*Impostor Professor Oak*
$500	-33/102	U	*Kakuna*
$1.800	-74/102	RT	*Item Finder*
$500	-34/102	U	*Machoke*
$1.500	-75/102	RT	*Lass*
$500	-35/102	U	*Magikarp*
$1.500	-76/102	RT	*Pokemon Breeder*
$500	-36/102	U	*Magmar*
$1.800	-77/102	RT	*Pokemon Trader*
$500	-37/102	U	*Nidorino*
$1.800	-78/102	RT	*Scoop Up*
$500	-38/102	U	*Poliwhirl*
$2.200	-79/102	RT	*Super Energy Removal*
$500	-39/102	U	*Porygon*
$300	-80/102	UT	*Defender*
$500	-40/102	U	*Raticate*
$300	-81/102	UT	*Energy Retrieval*
$500	-41/102	U	*Seel*
$300	-82/102	UT	*Full Heal*
$300	-83/102	UT	*Maintenance*
$300	-84/102	UT	*PlusPower*
$300	-85/102	UT	*Pokemon Center*
$300	-86/102	UT	*Pokemon Flute*
$300	-87/102	UT	*Pokedex*
$700	-88/102	UT	*Professor Oak*
$300	-89/102	UT	*Revive*
$300	-90/102	UT	*Super Potion*
$200	-91/102	CT	*Bill*
$300	-92/102	CT	*Energy Removal*
$200	-93/102	CT	*Gust of Wind*
$200	-94/102	CT	*Potion*
$200	-95/102	CT	*Switch*
$700	-96/102	UE	*Double Colorless Energy*
$200	-97/102	E	*Fighting Energy*
$200	-98/102	E	*Fire Energy*
$200	-99/102	E	*Grass Energy*
$200	-100/102	E	*Lightning Energy*
$200	-101/102	E	*Psychic Energy*
$200	-102/102	E	*Water Energy*

ESTA LISTA ESTA ACTUALIZADA A PRECIOS SEGÚN LA REVISTA OFICIAL DE POKEMON.



KORAZONES EN CONFLICTO.

Para atravesar la avenida Orange y llegar hasta el otro extremo, no te hará falta mirar hacia ambos lados. Sólo hay que dejarse llevar. Abandonar el cuerpo y permitir que la luz del proyector nos haga recordar los momentos en que nuestras vidas se tambaleaban entre el amor y la inocencia. Sencillo. Recordar aquellos viejos y tontos caprichos.

MADOKA.

Evitando la nostalgia y los elogios, este "Capricho en la Calle Orange", tal como debería sonar su traducción, cuenta con un expediente en términos de trascendencia, influencia y merchandising que varias producciones de la misma línea desearían tener. Comenzando por el éxito que en 1984 significó el manga, verdadera plataforma hacia la fama de su creador **Izumi Matzumoto**, Kimagure parece una fórmula alquímica que inevitablemente convierte en oro todo lo que toca. Yes que KOR no sólo ha remecido la fibra de los fanáticos a través del papel, también ha jugado con diversos formatos mediales que se pasean desde lo provocativo, con un Radio Show masivo; lo futurista, con una colección de mangas editado en CD Rom(1), y lo típico, bombardeando con 48 episodios la pantalla chica. Episodios que han despedido y han dado la bienvenida a muchos amantes del anime, y sin los cuales nuestra cita de hoy no tendría sentido. Eso se llama "hacer historia".

Y si de hacer historia se trata, corría el año1987, específicamente el día seis del mes de Abril, cuando la teleaudiencia japonesa recibió el aroma juvenil y refrescante de K.O.R. en sus hogares. No era una serie visualmente fantástica, ni planteaba desafíos de ribetes heroicos e idealistas, solamente mostraba la vida de un chico que se trasladaba a vivir con sus dos hermanas y su padre viudo a un nuevo barrio en la ciudad de Tokio. No es que fueran muy especiales, pero todos sabemos que cuando llevas en tus genes todo un grimorio de fenómenos paranormales tales como la teletransportación y la telequinesis, es muy difícil evitar el temor al rechazo, la incomprensión y , por supuesto, a que un sin numero de aventuras y problemas se abalancen sobre ti. Teniendo en cuenta este "pequeño inconveniente", el ingenuo y torpe **Kasuga Kyosuke**, se una a la escuela con un creciente temor a que sus poderes y el del resto de su familia sean descubiertos. A primeras luces la tarea aparenta ser fácil, pero el amor lo complica todo y es doblemente difícil mantener el control cuando es compartido por dos íntimas y hermosas amigas llamadas **Hikaru Hiyama** y **Madoka Ayukawa**, que tendrán a Kasuga al borde del colapso emocional.

Hikaru es una chica extrovertida como pocas, con una animosidad que dejaría agotado a cualquiera y cuyo desenfadado amor por Kyosuke envuelven a éste en inesperadas situaciones. Madoka, por el contrario, esconde sus sentimientos y permite que su amiga cree expectativas de un amor en el que ella misma evita involucrarse, pues su carácter hostil e independiente le sumen en una pasividad que terminará gatillando la inseguridad de Kasuga, quién,

perdido en la inexperiencia, dudará entre una y otra chica constantemente, aunque todos demos por entendido que la personalidad solitaria y "madura" de Ayukawa le tiene prisionero.

Este misterioso triangulo amoroso y las divertidas situaciones que vivirán junto a la atractiva gama de personajes secundarios, encabezados por la dupla de "perdedores degenerados" que suponen Hatta Kasuya y Seiji Komatsu, nos permitirán llorar de felicidad, reír de angustia y mirar al vacío eterno de la pantalla de TV cuando todo haya finalizado en busca de un poco más de magia.

KYOSUKE.

Y a la hora de los aplausos hay que rescatar la espléndida labor de su equipo creativo. Encabezado por el cuarteto compuesto por **Naoyuki Yoshinaga**, **Tomomichi Mochizuki, Takeshi Mori** y **Kooichiro Nakamura**, los cuales alternaron labores de dirección entre OVA's(2) y episodios de TV; les sigue la factura sencilla, dulce y ágil de la célebre **Akemi Takada** en el diseño de personajes, quien en esta oportunidad ha realizado uno de los trabajos más emblemáticos del anime a nivel mundial inmortalizando la figura perfecta de Madoka Ayukawa. Con todo, es el guión de **Kenji Terada** el verdadero motor de la serie que, con una fórmula constante, salpicada de picardía, malentendidos, situaciones de tensión romántica y amor desesperado, sabe mantener despierta la atención de un público fielmente agradecido generación tras generación. Terada entiende cuál es su propósito y lo demuestra al crear una serie que, a pesar de su ritmo irregular, en el que cada capítulo presenta historias fáciles y autoconclusivas, sabe generar un sentimiento de pertenencia cuando llega la hora de bajar el telón.

A esta larga lista falta aún sumarle la producción del influyente **Studio Pierrot** y la honrosa mención que merece **Shiroh Sagisu**, compositor de la banda incidental, que nos muestra una faceta diametralmente opuesta a la de sus posteriores trabajos en "Evangelion", con una música de tintes anecdóticos y joviales que sin duda representa una pieza de joyería para todo buen fanático de KOR.

Fuera del aspecto formal esta "soap opera" marca un hito dentro de las series cuya trama se desenvuelve entre los amores de la adolescencia y la dinámica de los afectos compartidos, siempre entre jóvenes inexpertos e ingenuos, siendo posible, incluso, catalogarla como una precursora en el género. En otro sentido Kimagure cifra su fuerza en los pequeños guiños que posee y que se nos presentan con una sutileza única, como por ejemplo el lazo de amor del sombrero rojo que Ayukawa regala a Kyosuke al conocerse en el primer capítulo, sello de una relación predestinada, y así una larga lista que va desde el **Abcb**(3), bar donde se reúnen nuestros amigos y que termina convertido en el epicentro de las aventuras; hasta los mismos nombres de sus protagonistas, cada uno encerrando una intención, lo cual nos permite presumir que existe una identificación estrecha entre las vivencias de Matsumoto y la estructura de su obra.

La verdad KOR no es una serie típica. Tiene una atmósfera magnética, adictiva; una personalidad en sí misma que nos hace brotar una sincera felicidad cada vez que nos ponemos frente a la pantalla para ver un capítulo. Es una espera ansiosa de pequeños grandes momentos y, por ello, se siente un amargo sabor a pérdida cuando ya la has visto entera

Pero no todo termina con una señal de fin del camino. Dos películas resuelven el enigma amoroso que parece definido en la serie pero que no es más que el punto de partida para una de las mejores expresiones de sufrimiento. Es ahí en donde el nudo es deshecho y el dolor de la separación nos conmueve definitivamente.

Kimagure transita al borde de la magia. Es un cristalino mar que nos baña el espíritu con carcajadas y golosinas de fantasía, brillantes, pegajosas e irremediablemente evocativas. Una serie que más allá de pertenecer a la historia, acaba siendo parte de nuestras vidas.

FelipeSalazar.
ZEEON

(1) "Genesis Digital Publishing" es el nombre de la empresa que Matsumoto fundó en la pasada década de los '90 y en la cual se ha dedicado a publicar diversos mangas en formato CD-Rom, todos recopilados en una colección llamada Comics On, entre los que destaca K.O.R y sus más recientes trabajos como la autoparodia "Kappa-Neko", "Apples" y "E.E: Eternal Eye", entre otras. En cuanto a la radio, el 8 de Octubrede 1995 comenzó a emitirse a través de estaciones como la "NACKS" y "Radio Osaka" un radio-show - en el cual adaptaron algunos episodios del manga. En ellos, a pesar de haber trabajado Matsumoto personalmete, se utilizaron dobladores distintos a los de la serie de TV, por lo cual suponemos se perdió un tanto del encanto original. Este K.O.R en radionovela dejó de emitirse el 6 de Abril de 1996.

(2) Kimagure cuenta con ocho OVA's, publicados en el '88 y que no son más que adaptaciones de ciertos episodios del manga. A estos hay que agregar el mítico OVA 0, de 1986, que contiene el episodio piloto de la serie de TV.

(3) En japonés se pronuncia "abakabú". Es que Matsumoto resulta ser un fanático de Génesis y no encontró mejor idea que nombrar la cafetería citando a " Abacab", uno de los álbumes clásicos de este grupo.

(4) La primera se titula "K.O.R: ano hi ni kaeritai" y nos presenta el desenlace de la relación entre este trío de amigos. La segunda es "K.O.R: Shin K.O.R. Movie" que muestra el reencuentro de los protagonistas, pero bastante más adultos.

SHOJI KAWAMORI.

En los años '60, mientras a nuestros padres les temblaba el piso debido a uno de los terremotos más fuertes de la historia de Chile, al otro lado del globo ocurría uno de los hechos más importantes para la vida de todos nosotros: nacía **Shoji Kawamori**.

ESCAFLOWNE

Kawamori nació en la región de **Toyama**, zona caracterizada, principalmente, por su arquitectura más evolucionada con respecto a los otros distritos de Japón. Esto, quizás, hizo que en él se arraigara ese deseo de diseñar modelos novedosos e inusuales por el resto de su vida. Desde pequeño demostró un gran interés por la tecnología. No le gustaba **"Ultraman"** porque, según sus propias palabras, no podía ser que las armas modernas fallaran ante alienígenas del espacio exterior y, al contrario, le encantaba la mítica serie de marionetas **"Thunderbirds"**, por sus enormes bases subterráneas y todas las maravillas tecnológicas que se podían ver en ellas.

Ya más adulto, su sueño fue conocer el espacio, pero el problema fue que en Japón no existían, en ese tiempo, muchos lugares donde estudiar Ingeniería Aeronáutica a una escala como la impartida en la **NASA**. Decidió, entonces, dedicarse a la Ingeniería Mecánica, carrera que tampoco llevaría a su fin. El motivo por el cual desatendió sus complejos estudios fue que en esos días estaba trabajando en la serie que lo llevaría desde el más profundo anonimato hacia la fama y el reconocimiento internacional. Obviamente, nos referimos a **"Macross"**.

Pero su ingreso al mundo del anime no fue con "Macross", sino algunos años antes, durante la convención de ciencia ficción **Kuri-Con**, en la que, por coincidencia, conoció a **Haruhiko Mikimoto**(1) y a varias otras personalidades vinculadas al mundo de la animación japonesa, con quienes empezó a trabajar en un principio.

Su primer trabajo lo llevó a cabo en el **"Studio Nue"**, donde realizó el diseño de un Mecha que, a la postre, se incluiría en un episodio de la famosa serie de TV **"Space Captain Harlock"**(2). Luego de esto, vinieron tres pequeños trabajos, entre los que destaca **"Technopolice 21C"**. Finalmente, en 1982, fue aprobado el proyecto de hacer **"Chô jikû yôsai Macross"**, serie de 36 episodios que se extendió hasta 1983, donde Kawamori destacó como diseñador de Mechas.

De **"Superdimensional Fortress Macross"** (en adelante "SFM"), hay mucho que hablar. El rotundo éxito que tuvo se debió principalmente a que no era otra serie de anime al estilo de **"Uchû senkan Yamato"**. Si bien, es cierto que poseía enormes batallas interestelares, grandiosos pilotos y el honor era una de los valores más importantes; aquí existía un triángulo amoroso entre los protagonistas, y, quizás lo más novedoso, una de ellos era una joven y popular cantante. Al iniciarse la transmisión de esta serie, el nombre de Shoji Kawamori comenzó, rápidamente, a hacerse muy famoso.

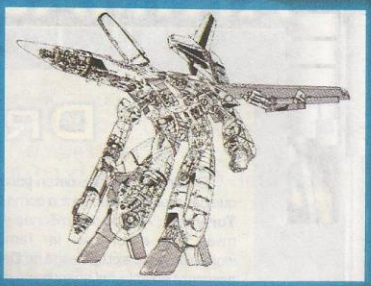
En esta serie era la primera vez que se veía un mecha completamente funcional, lo que significa que no había que agregar partes extras ni metamorfosear otras para que se ajustaran durante el proceso de transformación. Los llamados **"Valkyrie"**(3), podían transformarse de tres maneras distintas: **Fighter** (caza), **Gerwalk** (guardián) y **Battleloid** (robot). Esta cualidad especial tuvo una gran respuesta en Japón y el mundo entero, especialmente en USA, donde su ingreso al mercado fue catapultado principalmente por las figuras que se crearon a partir de "SFM". Vale la pena constatar que, en un principio, sólo en Japón se dio la serie original, mientras que en el resto del globo se transmitió la versión adaptada en USA en 1985, que consta de 65 episodios y que lleva por nombre **"Robotech"**.

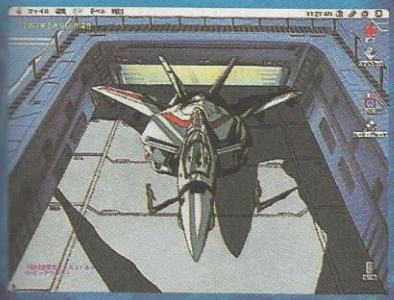
Luego de esto, Kawamori realizó muchos trabajos, ya fuera como diseñador de Mechas, director, creador, guionista o supervisor. En sus obras, OVAS o series de TV, se distinguen dos grupos: las que tienen que ver y las que no tienen que ver con "SFM".

En las primeras, encontramos títulos como **"SFM: Do you remember love?"** de 1984, **"SFM: Flashback 2012"** de 1987, **"Macross 7"** y **"Macross Plus"** de 1994-95, respectivamente. En los trabajos alejados del mundo creado a partir de "SFM" se cuentan títulos como **"Crusher Joe"** de 1983, **"Mobile suit Gundam 0083: Stardust memory"** de 1991-92, **"Tenkû no Escaflowne"** y **"The illusion of Iihatove: Kenji's spring"** ambas del '96, y **"Blue Submarine nº6"** de 1998.

para lograr el éxito, más aún considerando que en Japón es cada vez más difícil obtener la aprobación para realizar nuevos proyectos.

La gran importancia que tiene Shoji Kawamori está dada fundamentalmente por "SFM", serie que nos abrió un mundo nuevo, una forma distinta de ver y sentir el anime. Pero es necesario recordar que Kawamori no fue ni el director ni el creador de esta serie, sino sólo el diseñador de Mechas, por lo que resulta aún más extraño el hecho de que quien saltó a la fama con "SFM" haya sido él y no Mikimoto, su compañero de labores. Quizás esto último fue lo que lo llevó a hacerse cargo de las continuaciones, a veces mediocres, a veces espectaculares, de este nuevo mundo.





VALKYRIE

A partir de "Macross Plus", serie de 4 OVAs que él mismo, además de diseñar los mechas, creó y dirigió; Kawamori comenzó a hacer uso de computadores en la animación. Si bien él mismo dice no tener un PC en su casa, reconoce las grandes ventajas que tiene el uso de éstos, especialmente en cuanto a tratamiento de texturas se trata. En "Blue Submarine nº6" se le encargó diseñar a **"Grampus"**, el famoso submarino, que está elaborado completamente por ordenador.

En cuanto a manga, lo único que ha realizado, y no como dibujante sino que como creador de la historia, es "Tenkû no Escaflowne" en 1995. Ésta fue la primera vez en la que se atrevió a llevar a la realidad una historia creada por él. Más aún, hay que destacar que no se trataba de una continuación o algo al estilo de "SFM", lo que, sin duda, requirió de mucha valentía. Lo anterior es muy importante, ya que demuestra el real valor que tiene Kawamori en el mundo del anime.

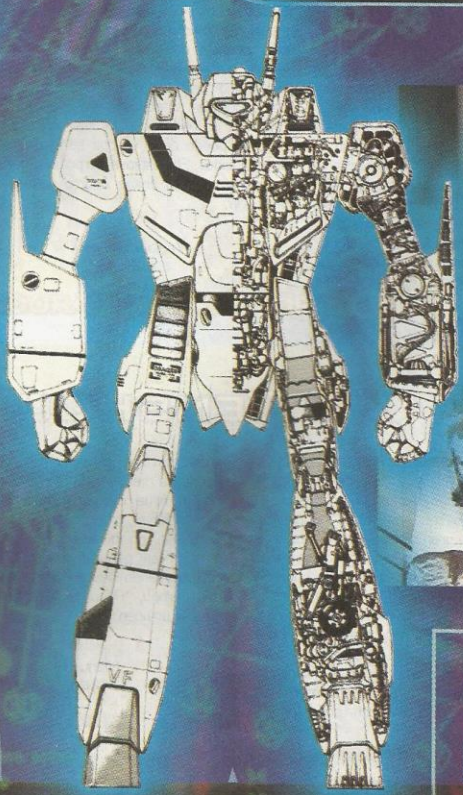
Si tomamos en cuenta el quiebre que se produjo en el diseño de Mechas cuando creó el "Valkyrie", o su incursión en mundos fantásticos al entregarnos "Tenkû no Escaflowne", notamos que se trata de un autor al que le gusta estar siempre a la vanguardia, y en todos los lugares al mismo tiempo; y, lo que es más importante, que no se aprovecha indefinidamente de una fórmula

ManuelAlvarez.
ZEEON

(1) Su verdadero nombre es Haruhiko Sato, y es un famoso diseñador de personajes.

(2) Serie de TV de Leiji Matsumoto que se presentó en pantalla entre 1978 y 1979. Su nombre original era "Uchû Kaizoku Captain Harlock".

(3) El "Valkyrie" está basado en el caza de combate norteamericano F-14 Tomcat, muy utilizado en los portaaviones.



KAWAMORI

Dr. Slump.

Dentro del anime existen pocos nombres que desaten tanta polémica como el de **Akira Toriyama**. Amado por millones y odiado por miles, el autor de la famosísima e increíblemente exitosa saga de **Dragon Ball**, presenta en esta fiel adaptación de su primer éxito comercial, la originalidad, frescura y buen humor que caracterizaron sus trabajos iniciales. La serie de TV de **Dr. Slump** fue emitida en Japón desde 1981 hasta 1986 y está basada directamente en el manga publicado en 1980. Al igual que en el manga, Dr. Slump cuenta las absurdas y divertidas aventuras que viven día a día los habitantes de **Villa Pingüino**. El obseso inventor **Sembei Norimaki** y su creación, la robot miope con forma de niña, **Arale**, son los protagonistas de esta simple, pero estupenda comedia. Las diferencias entre el manga y la adaptación televisiva son mínimas, aunque, en ocasiones, se pierden los chistes y acotaciones al margen que Toriyama agrega a las viñetas. Con todo, Dr. Slump, casi 20 años después de su estreno televisivo, sigue siendo una serie fresca y entretenida.

Alexandre Laskowsky.
ZEEON

K.I.M.E.R.A.

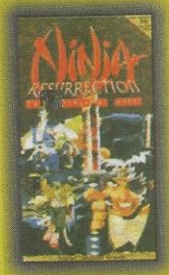
El destino de la humanidad se ve nuevamente amenazado, ésta vez por un vampiro-extraterrestre-hermafrodita que, con su andrógena belleza, conquista el amor de un científico, en quien recaerá finalmente la responsabilidad de salvar a la raza humana. Como se ve, la trama, basada en el manga de **Zozuma Kodaka**, no se aleja de lo común y nos presenta una historia bastante deducible y sin sorpresas. En cuanto al diseño de personajes, éste tampoco sobresale del común denominador y se caracteriza por el rescate y adaptación de diseños de otros animes, además de un dibujo muy similar al de "X-Men"; incluso ahora dudo que se trate Efectivamente de una realización nipona. La música realmente sobresale debido a su poca concordancia con las escenas, por lo que tampoco es un gran aporte a la calidad de la cinta, sino que, al igual que los personajes, le es imposible sustentar una historia con evidentes debilidades. De los realizadores, poco se puede decir ya que son totalmente desconocidos. En definitiva, es posible, pero no seguro, que este anime aporte un rato de diversión.

VaniaNadiesda.
ZEEON

Makai Tenshou.

Cuando apareció el rumor de que la continuación de "Ninja Scroll" [Kawajiri] había sido hecha, muchos nos sentimos aliviados ya que pensábamos que no habría nunca una secuela de este gran clásico. Lo malo fue que sólo era un rumor. "Makai Tenshou" no era la continuación de "Ninja Scroll". La confusión surgió a causa de que el protagonista era el legendario Jubei y, principalmente, a que los norteamericanos habían cambiado el nombre por "Ninja Resurrection" para poder vender más. Futaroh Yamada, creador de esta serie de OVAs, nos presenta un Japón inmerso en terribles guerras, donde la lucha por el poder no discrimina entre hombres y mujeres, y donde la religiosidad toma un papel muy distinto al de hoy. Las escenas de acción son, en ocasiones, muy buenas, pero en otras se nota que no pusieron mucho cuidado. La música, en general, no representa ningún reto, pasando desapercibida la mayor parte del tiempo. Recomendable para los que deseen un buen rato de acción.

ManuelAlvarez.
ZEEON



ALTER MUNDI

JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES

Pokemon. Nivel basico y avanzado:
- mazo basico.
- preconstruido.
- sobre de expansion.

Magic. Nivel basico y avanzado:
- ultima expansion (Mascara de Mercadia/Nemesis).

Completo stock de cartas individuales.
Unica tienda en la V region organizadora de campeonatos oficiales.

Horario ininterrumpido 11:00-21:00 hrs.

OFERTA ESPECIAL: con la presentacion de ZEEON,
Compras bajo $10.000=5% descuento.
Compras sobre $10.000=10% descuento.

¡¡Gran Concurso Pokèmon!!

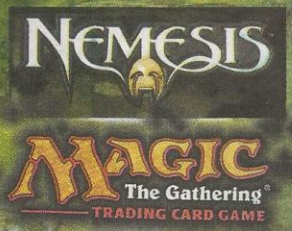
Busca en la sección Doble Deck tu cupón, recortalo y mandalo con tus datos personales a nuestra correo:
Casilla 8193.Correo 2. Viña del Mar.

Sortearemos 6 mazos de Pokèmon

PARTICIPAN TODAS LAS CARTAS QUE CONTENGAN EL CUPÓN RECORTADO Y QUE LLEGUEN ANTES DEL 21 DE ABRIL.
Los resultados serán publicados en ZEEON 02.

LA RAMBLA

DISTRIBUIDORA, IMPORTADORA, EXPORTADORA DE LIBROS Y REVISTAS.



Caza Matriz: Av. Central 348-Maipú. Fonos:9429849-9429850.Fax:5314568.
Sucursal: Av.Providencia 2198 Local 6 Portal Lyon.Providencia.Fono:2320858
Sucursal: Chacabuco 101.Maipú.Fono:3123644.
Http://www.clx.cl/magic
E-mail: magic@magic.cl.

LAIN.

COMPOSITOR Y ARREGLADOR : REICHI "CHABO" NAKAIDO.

Lo primero que se piensa al terminar de escuchar el disco es que no es justo hacerse de la banda sonora de **"Serial Experiment LAIN"** y descubrir que no incluye el tema de apertura de la serie(1). Superado este primer golpe, nos encontramos con un álbum estructurado más a partir de canciones que a partir de temas incidentales, o sea, un disco plagado de composiciones que, en estilos muy diversos, parece no seguir una línea definida: no existe el sentido minimalista tan habitual en las bandas sonoras, factor que tiende a trabajar un sonido específico -o incluso una pequeña melodía- que se repite una y otra vez. En tal sentido, al escuchar el disco sin asociarlo a serie alguna, se puede calificar el track #5 ("Frozen") como rock con reminiscencias grunge(2), mientras que el #7 ("Totake no Jouyni") es, inequívocamente, una balada jazz y el #9 un blues acústico. Así las cosas, ustedes pueden preguntarse ¿existe un hilo conductor recorriendo el álbum?. Sí, existe.

El compositor, Nakaido, seguramente trabajó este disco a partir del sonido de la guitarra y ese factor da armonía y coherencia al total. El disco se abre con una joyita de sonido pop: "Lain theme" (que será revisitado en el #12), una exquisita muestra del talento de Nakaido y, a la vez, el punto de partida para un viaje a través de distintos estilos unidos por una sensibilidad común, todo matizado con algunos cortes que sí son derechamente incidentales, como los tracks #4 y #8(3) que recrean ese clima inquietante de la serie y sus imágenes de cables eléctricos que parecen susurrar. El álbum se moverá por distintos géneros, hay pop, blues, jazz y hasta algún arranque de dance, todo hecho con buen gusto y eso se agradece.

Mención aparte merecen los tracks #10 ("Deeply") y #11, los únicos temas cantados del disco. El primero mezcla perfectamente un trabajo de bases electrónicas, percusiones programadas y una guitarra eléctrica que, sumadas a la voz pastosa de Raichi Nakaido, dan origen a una especie de blues futurista. El segundo es un tema más inofensivo, aunque, nuevamente, son los arreglos de guitarra los que definen el resultado.

En resumen, "LAIN" podría ser perfectamente el disco solista de Raichi Nakaido y si no es así, es porque él no lo permitió al recrear la atmósfera un poco paranoica y bastante inquietante que le pide prestada a la serie para armar una estupenda banda sonora y no sólo una recopilación de canciones.

PauloMoreno.
ZEEON

(1) ESTE TEMA VIENE INCLUÍDO EN "CYBERIA MIX", OTRO DISCO QUE RECOPILA EL SOUNDTRACK DE LA SERIE.

(2) EL GRUNGE FUE (¿O TODAVIA ES?) UNA TENDENCIA MUSICAL SURGIDA EN SEATTLE Y CARACTERIZADA POR LA FUSIÓN DE ELEMENTOS DE LA MÚSICA COUNTRY, EL PUNK Y, FUNDAMENTALMENTE, EL ROCK DURO DE LA DÉCADA DEL 70. SUS MÁS RECONOCIDOS CULTORES FUERON PEARL JAM, SOUNDGARDEN Y NIRVANA.

(3) LAS VECES EN QUE SE MENCIONA UN TEMA SÓLO POR SU NÚMERO ES PORQUE EN EL ORIGINAL APARECEN SÓLO LOS KANJI.

Symphonic Suite Yamato

Compositor y Arreglador:
Hiroshi Miyagawa.

Al escuchar la banda sonora creada para **"Space Cruiser Yamato"**, no podemos olvidar que la serie fue exhibida originalmente en la televisión japonesa durante 1974 y así su música es un fiel reflejo de la época.

En esta partitura conviven dos espíritus muy distintos. Por un lado existe una innegable influencia del estilo de composición propio de las producciones del Hollywood (particularmente los suspenses de fines de la década del 40 y los filmes fantásticos de los años 60) y, por otro, de la música popular de los años 70 (guitarras funky incluidas). En ese sentido, el trabajo de carácter estrictamente sinfónico nos recuerda el estilo de dos compositores en especial: **Bernard Herrman** y **Miklos Rozsa**.

Herrman es recordado principalmente por su trabajo junto a **Alfred Hitchcok** y, además, por haber realizado su último trabajo -poco antes de morir- para **"Taxi Driver"** de **Martin Scorcese**; sin embargo, desarrolló un estilo menos conocido correspondiente a filmes de aventuras y fantasía como **"Los Viajes de Simbad"**. Por otro lado, Rozsa alcanzó cierta notoriedad por su trabajo en la película de Hitchcok **"Spellbound"** (brillantemente traducida como "Cuéntame tu vida") por la inclusión de instrumentos como órganos y clavicordios. En la banda sonora compuesta por Miyagawa encontramos el mismo tono grandilocuente y algo excesivo del trabajo citado de Herrman en **"Decisive battle"**, tema de tres movimientos que trabaja la idea del anticlimax o regresión dramática, mientras en temas más lentos el sonido nos remite a cierto aire de clásico propio del trabajo de Rozsa. Sin embargo, no es lo anterior lo que da identidad a esta banda sonora. Lo que define la personalidad de este trabajo es el innegable estilo setentero del disco. Los bronces y guitarras eléctricas, que bien podrían acompañar la mejor música de la onda disco de esos años, terminan dando el tono de clásico a la partitura. Y si estamos hablando de la música de "Space Cruiser Yamato", la palabra clásico es probablemente la más apropiada.

PauloMoreno.
ZEEON

La Yakuza japonesa, gangsters con estilo.

Vivimos en un período de crisis social en donde las estructuras vitales de orden y poder han sido aplastadas, derrumbadas, como un castillo de naipes, ante el incesante paso del crimen organizado. Frente a esa realidad, es de suponer que sintamos un profundo rechazo por toda actividad realizada al margen de la ley, o que miremos con repudio el accionar de los delincuentes. Sin embargo, un extraño embrujo enceguece nuestro corazón cuando miramos hacia el oriente, hacia Japón, cuna de una de las más grandes y respetadas organizaciones criminales: **La Yakuza**.

La explicación no es fácil, por eso le llamamos "embrujo". Y es cierto, porque a muchos admiradores de la cultura japonesa, de su tradición y costumbres, y en especial a aquellos que se encuentran vinculados con sus formas de arte visual, es decir, el manga y el animé, les es imposible abstraerse de aquella secreta admiración por la estética, el método y el poder de la mafia japonesa. El poder siempre ha sido un elemento seductor, y cuando se combina con el ancestral respeto y lealtad propio de los samurais, el resultado puede llegar a ser una verdadera devoción.

Actualmente, la visión de los Yakuza se ha revestido de un romanticismo nostálgico, que le hace ver como una fuente de ideales sólidos y un refugio para combatir la injusticia. **Ryoichi Ikegami** es, tal vez, uno de los autores que con más talento y estilo ha reflejado la vida del crimen japonés. En **"Sanctuary"**, una de sus más famosas realizaciones, Ikegami logra captar la esencia de los Yakuza, en una potente conjugación de sacrificio, honor, ambición y trajes a la medida. La ensoñación idealizada de la mafia nipona logra en su trazo la sublimación que cautiva la razón de sus admiradores.

Lamentablemente, tras esta máscara se oculta el rostro de una organización despiadada, que enseña sus dientes como un cancerbero a todo aquel que amenace sus intereses.

La Historia.

El significado de la palabra Yakuza es **"8-9-3"** [Ya-ku-za], y dice relación con un juego de naipes tradicional del Japón llamado **Hanafuda.** Según sus reglas, para ganar una partida, la última cifra de la suma de todas las cartas de un jugador, debe ser lo más alta posible. Con un juego Ya-ku-za, el resultado es cero, es decir: "¡Lo siento chico!, has perdido."

No existen datos que indiquen el día exacto en que se organizó el hampa en Japón, por lo que es de suponer que su formación fue lenta y progresiva. La "edad de oro" de la Yakuza data de 1880, época en la cual el mafioso **Mitsuru Toyama**, más conocido como "el emperador de las poblaciones", creó la **Sociedad del Océano de la Tinieblas**, cuyo propósito era propiciar una expansión militar del gran Yamato por medio de la extorsión, el terror y el asesinato. Luego, controlando la prostitución y el juego, esta organización secreta se une a la **Sociedad de los Dragones Negros**, otro organismo que compartía sus mismos métodos y objetivos, pero con aspiraciones continentales. Finalmente, en 1919 se crea la **Sociedad de la Esencia Nacional**, que de la mano de Toyama y del Ministro del Interior **Tokunami**, alberga a 60 mil miembros, más los trabajadores del ala extrema de la derecha del Japón. Con el pasar de los años no sería posible hacer diferencia entre los ideales y métodos del hampa, con los de la ultra derecha.

(1) "Camisas Negras" era el nombre bajo el cual se conocía a las brigadas fascistas de Benito Mussolini, jerarca de la Italia en la II Guerra Mundial.

Después de la segunda guerra mundial, la Yakuza volvería a renacer. De hecho, una de sus figuras más importantes saldría del anonimato. Nos referimos a **Ryoichi Sasakawa**, que ya en 1945 poseía algo así como una milicia privada de "camisas negras"(1). Luego de ser dejado en libertad, tras haber sido prisionero de guerra, Sasakawa comienza a gobernar el mundo clandestino de Japón (en la década del 80', se estima que posela una fortuna de ocho mil millones de dólares). Además de jefe del hampa, Sasakawa fue Consejero del reverendo Moon, financista de la extrema derecha y amigo del ex-presidente de los EE.UU Jimy Carter. ¿No es demasiado poder para un sólo hombre?

El Método.

La palabra que mejor lo define es: EXTORSIÓN. Aquí les va un ejemplo: los Yakuza acostumbran prestar grandes cantidades de dinero, "sin preguntas", a pequeñas familias, a través de varias agencias amadas **Sarikin**. Al momento de hacer el cobro, si no se paga lo acordado, las sarikin envían la factura a los vecinos o al colegio de los niños. No es difícil imaginar lo que significa eso en una sociedad sustentada por el honor. De hecho, esa es una de las causas del incremento en la tasa de suicidios en Japón. Pero no sólo las pequeñas familias son sus víctimas, también están las grandes corporaciones.

Los **Sokaiya** (agentes extorsionadores, que poseen pequeñas cantidades de acciones), hacen su entrada triunfal en las Juntas de Accionistas que, periódicamente, realizan las grandes compañías. Con incómodas preguntas acerca del modo de vida y gastos de algunos gerentes, comienzan a presionar a los altos cargos, que no tienen más remedio que pagar fuertes sumas de dinero para evitar tener que saldar cuentas frente a sus superiores y la prensa. En la lista de compañías que han sufrido su visita se encuentran, según nuestros datos, la General Motors y la Sony.

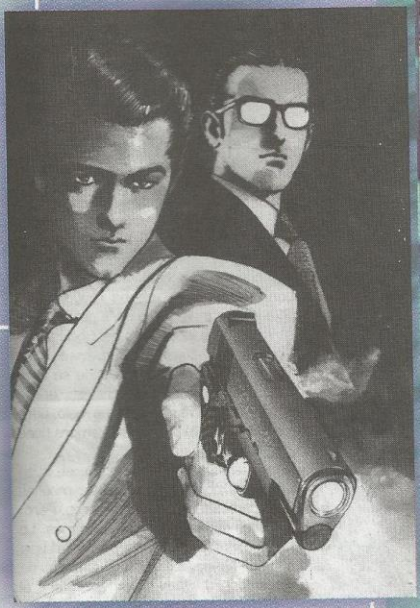
Los miembros.

No difieren mucho de la imagen que encontramos en el animé o el manga. Un Yakuza es fácilmente reconocible por su forma de vestir: ternos cruzados, blancos o negros con líneas; gafas oscuras, pelo al rape o rizado y zapatos de charol. Los miembros de esta mafia suelen trasladarse en lujosas limusinas, con vidrios polarizados, marca Mercedes Benz. Además tienen casi la totalidad de su cuerpo tatuado, por lo cual no les permiten entrar en algunos saunas. Al comienzo, el tatuaje era un castigo que se les imponía en prisión para "marcarlos", pero luego los muy astutos lo convirtieron en moda. Por otra parte, suelen llevar insignias y tarjetas de la agrupación a la que pertenecen para identificarse.

Cuando uno de sus miembros falla en algún trabajo o viola alguna sagrada regla, se le corta el dedo meñique. Hay algunos que incluso tienen amputado el de ambas manos.

Con todo, lo cierto es que la Yakuza ha sabido captar nuestra atención con una extraña mezcla de vanguardia y tradición. El espíritu del Japón feudal se funde en sus cimientos, mientras la modernidad impregna sus mecanismos de poder en un vórtice de marginalidad y elegancia. La Yakuza es bipolar, blanco o negro, vida o muerte. Se le ama o se le teme. Eso es "8-9-3".

Felipe Salazar.
ZEEON.



YAKUZA Y ANIME: UNA DULCE CONDENA.

Para indagar la opinión que tiene el público nacional sobre la idealizada versión de la Yakuza, y del crimen en general, en la animación japonesa, nuestras pesquisas nos condujeron, esta vez, a La Serena, en la cuarta región, donde sometimos a un duro interrogatorio a dos sospechosos, identificados como Ariel Galvez y Greco Espinoza, quien además presentaba antecedentes como responsable de los ciclos de animación que, durante el verano, reúnen a los reincidentes fanáticos serenenses.

¿Te gustan las películas de Anime que tratan temas criminales?

A.G: No mucho, realmente no mucho.

G. E: Sí, mucho. De hecho, una de mis favoritas es Weiß Kreuz, que trata de cuatro personas que están psicóticos y que se sienten culpables al matar gente y el gobierno los usa. Pero la personalidad de ellos es bien agradable y bastante social. Lo otro que me encanta es Crying Freeman, soy muy fanático de Crying Freeman por el tema de la mafia japonesa o Yakuza.

¿Crees que se ha sobreutilizado la imagen del buen delincuente en el anime y el manga?

A.G: Sí, porque igual está tirando plata esa cuestión. Ultimamente, se ha recurrido en exceso a lo marginal, lo que es la gente mala, ¿cachai? La gente que no es así, incluso, se identifica, quiere llegar a ser malo. Los marginales, las pandillas y esa onda se está moviendo mucho; el caso del graffitti, el Hip Hop y todo eso. No te digo que sea malo, pero la gente que lo cultiva de verdad siempre tiene rabia.

G.E: No, para nada. De hecho el buen delincuente es objeto de comedias, muchas veces por parte de los mismos autores. Pero, en sí, yo creo que faltaría otro poco más. Lo que si pediría es que no le copiaran más a Lupin III, ya que Miyazaqui en su Castillo de Cagliostro logró muy bien perfilar al delincuente arquetípico.

¿Crees que el anime, de alguna manera, puede justificar conductas viciosas ante los ojos de espectador?

G.E: Eso es totalmente irreal, porque, si es por eso, se le puede echar la culpa a cualquier cosa por los crímenes que se cometen. Por ejemplo, en el caso del fútbol, ¿Qué tiene que ver que cuando un equipo gane o pierda un partido, los fanáticos salgan a las calles a romper vidrios y golpear gente?. No tiene nada que ver una cosa con la otra. El anime es algo para divertirse, y que produce un efecto visual muy rico, y no porque tenga altas dosis de violencia yo voy a salir a las calles a matar gente. Yo, por lo menos, tengo la cabeza bien puesta.

Pero, ¿Se estaría legitimando el crimen con películas como Crying Freeman?

A.G: No necesariamente, pero igual como que algo hay ¿cachai?, Tienes un ejemplo. No te estoy diciendo que se va legalizar de lleno, pero igual tienes un ejemplo. G.E: Yo diría que no. La gente que ve anime debe entender que el anime no es la vida. Es como ver películas de Hollywood y creer que así es la vida en Estados Unidos. Existen muchos autores y hay múltiples mensajes. Que ya sea mucho crimen en el anime y que el crimen se haya puesto de moda son dos cosas separadas.

¿Te gustaría que tus hijos vieran animes donde el crimen está presente como algo atractivo?

G.E: Me encantaría. Yo los dejaría ver anime, porque el anime es para todos los públicos. Claro que, por supuesto, evitaría los más crudos como Crying Freeman, que es más adecuado para disfrutarlo con los amigos que con los hijos, pero, por ejemplo, una buena película o una buena serie de Lupin se la mostraría encantado. Le enseñaría a ver anime, y a medida que fuera creciendo le iría dejando claro que el dibujo es sólo un efecto de animación. Hay que dejar la fantasía como tal.

¿Estamos hablando de valores o el arte se puede tomar sus licencias en cuanto al tema valórico se refiere?

G.E: Depende de lo que el autor quiera hacer llegar a su público. Un ejemplo de eso es Berserk de Kentaro Miura donde, en un ambiente medieval, el autor toca temas muy adultos como la violación, el parricidio y los asesinatos en tiempos de guerra. Lo que está en la fantasía no existe en la realidad. El ladrón que quiere robar para burlarse de la autoridad no creo que exista en la vida real, aunque sería muy interesante ver eso.

¿Dentro del mundo del anime, cuál es tu criminal favorito? (¡Ojo, dentro del anime!. No vayan a pensar que estamos induciendo al crimen ¿eh?)

A.G: Mmm...Mmm. Entre la figuras criminales del anime me encantan Crying Freeman y Lupin III, que lo encuentro genial.

G.E: Aunque no lo creas, mi criminal favorito, porque podría decirse que es un crimen, es Ataru Moroboshi de Urusei Yatzura de Rumiko Takahashi. Este tipo es el ser más pervertido del universo; mujer que ve se abalanza sobre ella y empieza a restregarse en las partes más gustosas de las muchachas. Lo que este criminal utiliza es el acoso sexual y la molestia al sexo femenino. Él es un tipo muy genial, todo un pervertido...me siento plenamente identificado con el, no porque sea pervertido, sino porque...[apaga la voz, hace un gesto de duda y ríe].

Fantasía y realidad parecen ser polos opuestos, distinguirlos es nuestra responsabilidad. Lastima que en nuestro mundo real los criminales carezcan del humor y honor que caracteriza a los delincuentes del anime. Cuando todo indica que el crimen esta aumentado día a día, siempre nos queda el consuelo de imaginarnos como estaría el mundo si fuese habitado por pícaros malhechores como Lupin III. Tal vez las cosas estarían mejores, tal vez peores, pero no se puede negar que todo sería mucho más divertido.

ZEEON.

SALA DE URGENCIAS

Es de madrugada y la Sala de Urgencias está colapsando. Patologías crónicas y Otakus neuróticos, repletan un quirófano lleno de críticas, felicitaciones y comentarios. Sin duda una noche dura para el Dr. Alvarez, el Dr. Laskowski, la Dra. Nadiesda y el Dr. Salazar, siempre listos para atender a estos poco comunes pacientes.

Hola amigos de Zeeon, antes de decir algo quiero felicitarlos por su excelente revista. Ustedes, sin duda, marcarán un hito ya que el nivel de los contenidos y de los artículos es muy superior al de otras publicaciones. Sin desmerecer estas, por supuesto. Soy uno más de los muchos asistentes a las funciones de Exellion. No he faltado a ninguna de las funciones en el Cine Arte Alameda, pero ya los conocía de antes cuando las daban en el Novedades, y les doy las gracias ya que ustedes son los únicos que me mantienen vivo ya que sin vosotros sería un simple "espectador de monos chinos".

Pero como nada es perfecto me voy a dar la libertad de unas pequeñas críticas que ojalá le tomen en cuenta:

Me leí la revista de Pe a Pa (carcuro), y he encontrado una abundante utilización de colores oscuros como fondo de las páginas, que dificultan, algunas veces , la lectura. Otro punto es que hay algunas letras que son casi ilegibles, tanto por su pequeñez como por la utilización de las ya nombrados colores oscuros, que dificultan aún más la lectura. Ahora lo bueno: Gran acierto en hacerla a todo color, una muy buena calidad de impresión, la profundidad de algunos artículos, en general toda la revista. Solo falta secciones de páginas web de lectores, correspondencia con otros otakus, algunas lyrics y una sección de lo último que se está viendo en Japón (TIERRA SANTA). Sin nada más que decir sino solo suerte y los agradecimientos por tantas buenas horas del mejor anime.

Sayounara y ¡Que viva el MANGA y el ANIME!

SebastiánPeña.

Sebastián, la tuya fue la primera carta que recibimos, así que contigo inauguramos esta sección, que es una de nuestras favoritas. Tus críticas a los "detalles técnicos" ya las tenemos claras y son las mismas que nosotros nos hacemos, en realidad esos errores son producto de que no sabíamos como respondía este papel a la impresión, pero ahora que ya lo comprobamos trataremos de solucionarlos. En todo caso te pedimos disculpas a tí y al resto de nuestros lectores que tuvieron que usar lupa para leer algunas notas. No hay que olvidar que fue nuestro primer número. Tenemos en mente varias nuevas secciones, algunas van en éste 2º número, ojalá te gusten. Aquí hay algunas direcciones de otakus Con los que puedes establecer contacto y aprovecho para decir que nos especifiquen en sus cartas si desean que publiquemos sus direcciones. Te cuento que aunque nos relacionen con "Exellion" e "Illion" nosotros somos una organización independiente que tiene un acuerdo de cooperación mutua con éstos grupos, pero nada más. Que bueno que te gustó nuestra revista y esperamos ganarnos el cariño y el respeto de los otakus chilenos. Gracias y hasta la próxima!.

Dra. Nadiesda.

Hoola gente de Zeeon!!!

Les escribe un otaku Santiaguino, mi nombre es **Cristobal Baeza** (El LOGO) y tengo 16 años, de lo cuales los últimos ocho los he dedicado al Manganime. Pero vamos a lo que nos ocupa.

Zeeon. Buen fanzine. Con un contenido que se adapta a lo actual, pero sin dejar de lado los clásicos como COBRA o Royal Space Force. Con artículos hechos por gente que se nota que saben y que les gusta su trabajo. Algo importante, no se limitan a "contar" sobre qué trata cierto anime o manga, sino que dan opiniones, hablan de la serie, la documentan y además con un lenguaje sencillo, que llega al lector. Es como conversar con otro fan del manganime!!!

Otro punto a favor de la revista es su distribución... aunque la compré en una tienda especializada, la vi en distintos quioscos y tiendas... por lo que mucha mas gente tiene acceso a ella y no es difícil de ubicar. Otra cosa, la iniciativa de "aliarse" o establecer relaciones con gente de España es más que loable, y no es cualquier revista española.. es la Minami!!! una de las mejores que he tenido en mis manos...Encuentro que es una buena iniciativa y espero que sigan adelante, que este no sea el primer y último número, sino el primero de una larga serie. Estoy seguro que con el tiempo y la experiencia, la revista será cada vez mejor.

Sigan con ese entusiasmo, mis felicitaciones para todos y en especial a Vania Nadiesda por su reportaje de X y también a Paulo Moreno, Felipe Salazar y Manuel Alvarez por su espectacular reportaje de LAIN, para mi, lo mejor de este primer numero...

Y ahora... a esperar el numero 2!!!!

CHAU!

Gracias Cristobal por todo tu apoyo. Sí, nuestra línea se dirige precisamente a dejar atrás esa tan mala costumbre de contar, mejor dicho, relatar, parte por parte (con final y todo incluido), las series, películas y todo tipo de animación en general. Creemos que eso es una falta de respeto para con el público que también desea disfrutar de todos los giros y sorpresas que la animación japonesa y el manga nos tienen preparados. Pero debo confesarte que es super difícil definir la línea de los artículos cuando quieres evitar adelantar muchas cosas, pero bueno, nadie dijo que fuera fácil y ese es, precisamente, nuestro trabajo. Tus felicitaciones han llegado a los oídos de Vania, Paulo, Manuel y a ese tipo simpático que es Felipe Salazar, todas recibidas con una gran sonrisa, y en cuanto a lo de Minami, bueno, es parte de un acuerdo que, espero, cuente con la acogida del público y que de frutos. Ok, nos estamos leyendo!

Dr. Salazar.

¡Hola!, soy una joven que ha descubierto su revista por casualidad. Me llamo Michelle, tengo 20 años y soy una "Otaku".

...un beso a todos...su revista es un gran acierto ya que tiene excelente información sobre el anime y el manga. Me gustaría que hablaran de Yumiko Igarashi, más conocida por la serie "Candy Candy", también de Black Jack, largometraje basado en el legendario manga de Osamu Tezuka, o Yuzo Takada [please...]. Su revista me encantó, se nota que se ha hecho con mucho cariño. Los felicito por su labor.

¡Jamata!

Michelle Riquelme Salinas.

Ñuñoa. Santiago.

Michelle, gracias por tus dibujos, tus besos y felicitaciones ... Respecto de que hablemos de tus series o autores favoritos no te puedo asegurar nada, pero tampoco te puedo decir que no vamos a hablar de "Candy Candy" o "Black Jack", ya que son series de gran importancia en el despertar que cada uno de nosotros tuvo en el mundo del manga-anime ... No podemos dejar de lado el pasado y sólo mirar el futuro, siempre debemos saber sobre qué estamos parados ... Chaos ...

Dr. Alvarez

Hola!Se preguntaran quien soy, o que quiero de ustedes.. je je. Bueno me presento, soy una chateadora de Irc, soy de Quilpué y uso el nick de Dragoncita_Pink-17 (ya deben saber quien soy).
Bueno, el motivo de este e-mail es para felicitarlos por la excelente revista que hicieron, ES UN GRAN TRABAJO! los felicito, hasta ahora han sido uno de mis favoritos, y eso que solo una revista pudieron ganar el que sea una fiel lectora, y comprar a futuro todos sus números.
Espero que sigan así, y que no les pase lo mismo que los amigos de Zenryoku, que también era una buena revista, pero al parecer pudieron sacar a penas 2 números, ya que tuvieron problemas de público, imprenta, etc. quién sabe... Sería una verdadera lástima que les pasara lo mismo (¡pero no creo! Ya que al parecer se han ganado una buena cantidad de público por lo que he observado. Bueno, sin más que felicitarlos y desearles lo mejor para el futuro y este nuevo milenio, que lo ideal sería empezarlo así, con el pié derecho ¿no?. Se despide su fiel lectora: **Dragoncita!**

^_^ SAYONARA!

¡Que con un sólo número ya somos tus favoritos!, Vaya, eso en verdad nos halaga. Gracias múltiples por tus buenos deseos. Creenos que tampoco queremos quedarnos en el camino, por eso estamos trabajando con seriedad, para que ustedes nos continúen apoyando. En cuanto a lo de los amigos de Zenryoku, sí, una lástima, aunque creo que los rumores sobre su muerte han sido demasiado prematuros y de seguro estarán preparando algo para deleitar a su público. Desde acá nuestro apoyo. De verdad no es fácil mantener una revista, y menos aún cuando el público es tan exigente como lo es el otaku, por eso, en lo que se pueda, tratemos de apoyarnos.
Espero que tus días como chateadora continúen por que tenemos planeado abrir nuestro propio canal para que todos los lectores de Zeeon y Otakus en general puedan reunirse y conversar largo y tendido, claro que todavía está en proyecto ¿Qué te parece?. O.K, el tiempo apremia y aún hay muchos pacientes por atender. Chao ¿Carla o Dragoncita?.

Dr. Salazar.

Holas compadres de la ZEEON:
Voy caminando en esos días de ciclos de anime que se tiene como costumbre por varios otakus chilenos, volviendo a casa, pasando por donde me lleva el destino (lugares donde nunca paso) y encuentro el primer fanzine o revista CHILENA que llega a ANTOFAGASTA (por parte de distribuidoras) iluminando mis ojos. Cargando lo que el otaku (comunmente) le falta... plata!!!, muy contento compré la revista, pero me extrañé al momento de tomarla, por lo delgada y liviana que era... no pensé ni dos segundos cuando ya la tenía abierta. Lo que se me había venido a la mente ere el problema de cualquier fanático arriesgado por sacar impreso sus trabajos frente a la gran competencia de revistas extranjeras más "completas" y "baratas". Sin embargo mandé todo a muy lejano lugar diciendo: "producto chileno".
Con respecto a la revista, me gusto. Veo que la apariencia engaña: será delgada y liviana, pero es por el papel. Muy buena presentación (esta muy bien que intenten con páginas a color. Se arriesgan a la primera). Con respecto a su contacto con Lázaro Muñoz, veo que son muy movidos, por lo que los felicito, pero, aunque sea un crítico muy culto, es muy agresivo (Basura Ball, un poco de respeto!... aunque tampoco me guste Dragon Ball), pero de ahí no pienso en comentar más de él por que no lo conozco.
Bueno no me queda más que felicitarlos, espero que crezcan y recuerden que sin duda trataré de comprar la siguiente, siempre y cuando ud.s equipo de ZEEON se encarguen de mandarla a ANTOFAGASTA, por lo que estaría agradecido.

Fernando Valencia.

Hola Fernando. Realmente se siente excelente leer cartas como la tuya, por lo que todos aquí nos pusimos felices, nos alegraste el día al igual que todos los otros otakus que nos han escrito. Dale gracias al gran destino que te condujo directo hacia el quiosco donde encontraste nuestra revista y tu camino de vuelta a casa ganó una sorpresa. Cosas como esa no siempre pasan. Me alegra enterarme que en Antofagasta también se realizan ciclos de anime, al parecer la "raza otaku" sigue creciendo, quizás ya podríamos pensar en conquistar el mundo (ojojojo!). Respecto a lo de Lázaro Muñoz y su crítica, creo que más allá de estar de acuerdo o no, lo importante aquí es ser capaces de decir lo que pensamos tal y como lo pensamos. Eso obviamente trae sus inconvenientes, pero en este caso creo que él no tiene problema alguno en asumirlos, ¿o no?. Bueno, me despido. Y no se te olvide pasar por el mismo quiosquito dentro de 2 meses más aprox. Porque ahí estaremos!.

Dra. Nadiesda.

Srs. De la revista Zeeon:
Les doy mis más cordiales saludos desde la ciudad de Arica, que es donde yo vivo y leo su revista. Soy un fiel amante del manga y anime y a pesar de encontrarme sólo en este hoby me mantengo firme, digan lo que me digan... y como todo buen fan tengo mis revistas y entre ellas la última es la suya, que ha sido muy bien recibida, ya que además es chilena (...los chilenos debemos apoyarnos), estaba bien estructurada (la portada me llamó mucho la atención), los reportajes estaban bien hechos y, por supuesto, las noticias no se quedaron atrás...lo que me llamó un poquito la atención fueron los pequeños cuadros con minúsculas letras. Aparte de ese pequeño detalle los encuentro bien. No se si sería posible que hicieran una reseña de Video Girl Ai, ha de estar un poco pasada, pero es mi manga y anime favorito. Se las mandaron con la revista, excelente, y cordiales saludos a todos los que colaboraron...
Cristian Orozco.
Girasol 2678 Pob. Chile
Arica, I Región.
PD: Ojala, si tienen o llegan a poner otakus para cambiar información me apunten, ¿ok?

Que tal!, es bueno saber que en Arica el anime también está presente y que ZEEON está acompañándote. Sigue manteniéndote firme y no te desanimes porque somos muchos los que disfrutamos del anime. Defiende el anime donde puedas, disfrútalo, aprende de él. Voy a poner a Video Girl Ai en la lista. Chao y mis saludos a la I Región!.

Dra. Nadiesda.

Hola amigos de Zeeon, espero que sigan teniendo tan buena acogida por parte de todos quienes seguimos al Manga-anime y agradecerles por haber creado esta revista, la cual voy a seguir comprando ...
...soy un Otaku más de este país, tengo 26 años y desde que era niño me ha gustado todo lo que tenga que ver con este arte, aunque sólo ahora comprendo su significado...por eso desde que leí su revista quedé ansioso por nuevos artículos- excelentes todos- además que explican la situación del anime en nuestro país. Quisiera proponer un artículo especial de Rouroni Kenshin. Estoy de acuerdo con los otakus que entrevistaron para la sección "Voices", en el sentido que el anime debería expandirse pero sin volverse un producto comerciable...como por ejemplo Dragon Ball y toda la parafernalia que le precede. Quisiera pedirles que publicaran algunas direcciones de otakus con quien pudiera intercambiar opiniones y, si se pudiera, algunos animes. Muchachos yo creo en Uds... ¡Mucho éxito! Y continúen así. Se despide un otaku agradecido.
Rodrigo J. Yañez Cortes.
Calle García Moreno Esq. Huemul s/n.
Puerto Varas. X Región.

Gracias por tu carta y apoyo... De Kenshin sólo te puedo decir que esperes un tiempo, porque vendrá, y lo hará con todo ... Estoy de acuerdo con tu opinión respecto de la ....., ya que sólo ha servido para desprestigiar al manga-anime en Chile y frenar su aceptación como una expresión más del arte ...

Dr. Alvarez

Por problemas de espacio, nos es imposible publicar todas las cartas que nos llegan. Nos disculpamos con aquellos cuyas cartas no aparecieron publicadas en este número y les agradecemos por habernos escrito.
Para comunicarse con nosotros puedes mandar una carta postal a :
Casilla 8133. Correo 2. Viña del Mar.

Hola,... estaba en "Crazy all Comics" viendo que revista me puedo comprar. Primero pense que la Kyodai, pero luego vi la Zeeon, con una portada increible. No me demore mas de 3 minutos en comprarla y fui a mi casa a leerla para ver si llenaba mis expectativas. Lo lograron, es genial Zeeon, muy buena (especialmente en los In Vitro). Pero no te escribo con el fin de contarte mi historia, si no para decirte que existe una pagina en la red que tiene (no lo vas a creer), TODA la coleccion de música de Evangelion, desde el Original Soundtrack, hasta la sinfonía que se dio en Japón cuando salió NGE. Todo esto está grabado en mp3, a la mejor calidad. Te digo esto pa`que otras personas que lean Zeeon puedan saberlo y bajar los cd`s completos. La dirección es: **http://symphony.cyril.com/index.html**
Además de esto, tengo algunas preguntas sobre Zeeon y otras cosas:
¿Hay alguna forma de suscribirse a Zeeon?
¿Existe en viña un video club que tenga lo último en anime y que sus películas NO SEAN PIRATEADAS y que se PUEDA VER LA "IMAGEN"?
Gracias.
Benjamin Brunet

Benjamín, ciertamente te las has arreglado para que en un solo correo te conviertas en un viejo conocido. Es que tus tres mails han sido de lo más interesantes. Acá publicamos la dirección de internet para que todos los lectores puedan ir y bajar sus sondtracks de EVA. Aun no existe una manera de suscribirse a Zeeon, y te confieso que para eso falta mucho, pues se requiere antes un buen estudio de mercado y por supuesto dependerá de cómo hayamos sido recibidos por el público fanático del anime. De los video clubs, ya te contaba, la verdad no tenemos noticias de algún sitio que respete la calidad de sus cintas y de las obras que ofrece. Una pena, pero tampoco se puede culpar a nadie pues un video club requiere mantener siempre en movimiento sus títulos, por eso ya todos están en no muy buen estado. Pero a resistir, y a seguir trabajando duro por el anime y el manga. Estamos en contacto.

Dr. Salazar

KONNICHIWA ZEEON
Soy una Otaku de la VIII Región, me llamo Tati y tengo 16 años, mis mangakas favoritos son Hiroaki Samura y las Clamp. ¡Qué más les digo? Ah... Estoy haciendo un manga (Llevo 762 páginas) y pasé a Tercero medio...Su revista es GENIAL, BAKÄN y ORIGINAL... Sólo hay un pequeño detalle que arreglar: LAS LETRAS, lo demás está la raja. Creo que el enfoque de la revista es muy interesante ¡Felicidades a todos! Lo que más me gusto fue la sección VOICES, creo que es muy importante conocer las opiniones de la gente del "mundillo"(como dice Lázaro Muñoz) Listo, eso es todo por ahora. Un saludo a todo el equipo de la revista. ¡Se me olvidó felicitarlos por el dinámico diseño! CHAO
Tatiana Ramírez
Arauco, VIII Región

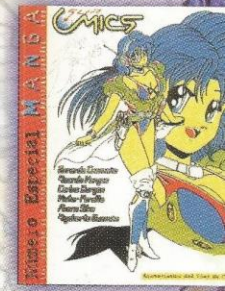
Hola Tati. Que bueno saber que incluso en Arauco existen fieles aficionados de la animación japonesa. Con respecto a tus peticiones, muchos de los títulos que nos planteas están en agenda... de paso te doy una pista: pronto se viene un vórtice con mucho jazz y una buena dosis de plomo ¿Te suena?. Muchas gracias por todos esos excelentes dibujos que nos enviaste, realmente nos impresionaste (aquí nos los estamos peleando). Se ve que tienes un gran talento: sigue en esa línea, es muy atractiva. Eso sí, te recomendamos que trabajes un poco más las manos. Chao, estaremos esperando tu próximo contacto.

Dr. Lawskosky

Hola amigos de ZEEON (colegas):
Somos un par de amigos del dibujo japonés en general, que quisimos escribirles para darles a conocer nuestra opinión acerca de su revista ya que sabemos por experiencia propia lo dificil que es sacar una revista en este complicado mercado del comic chileno que recientemente está saliendo a flote.
No nos queremos despedir, sin antes "**FELICITARLOS**" por lograr sacar a la venta una revista tan buena como la suya. Adjunto les enviamos un ejemplar de nuestra revista, que con mucho esfuerzo y con la ayuda de otros amigos, hemos logrado sacar a la venta, de ahí entendemos el esfuerzo que debieron haber hecho para sacar su revista. Igual va incluido en esta carta un dibujo de nuestras ayudantes. Sin nada más que contarles, se despiden un par de amigos del Sur de Chile, con mayor exactitud de la gloriosa ciudad de Valdivia; **Gerardo Caamaño** y **Christian Espinoza.**

Amigos de Surcomics, les agradecemos que nos pudieran enviar su revista, la cual llegó justo a tiempo antes del cierre de este número. También recibimos con agrado su apoyo y sus críticas constructivas, ya que sólo esas sirvern para hacer de ZEEON una mejor revista tanto para ustedes como para nosotros. Esperamos que sigan sacando su revista a la venta ya que así muchos otros podrán ver sus trabajos.

Dr. Alvarez



Extracto del diario El Mercurio, Sábado 22 de Enero de 2000:

" ... no se puede menos que estar orgulloso de que en Chile, o mejor dicho en la V región, se estén llevando a cabo una serie de publicaciones de corte periodístico, las que hace rato dejaron de lado la improvisación para comenzar a gestionarse de manera "adulta" y profesional. El último ejemplo es la revista ZEEON, que desde ya se podría definir como 'la mejor en su género'. Hace poco apareció el número cero, y los errores típicos que acompañan a toda primera edición están casi ausentes. Encontramos aquí una división bastante equitativa de reportajes de productos clásicos ("Cobra", "Honneamise", "Madre Sarah") y otros que recién salen del horno, como "Lain", "Maho" o "Cowboy Bebop".

El diseño de ZEEON conserva un aire de composición cibernética. Y la cantidad de textos se encuentra en total armonía con el tamaño de las fotos. Pese a que el papel no es el mejor para depositar letras pequeñas (como las de los recuadros), el justo contraste de cromas supera ese inconveniente, por lo que toda la revista se devora con agrado, sin que ninguna página compita con la vecina.

Otro factor que indica que esta revista no es producto de la casualidad ni de la buena suerte, es su editorial a cargo de Felipe Salazar, quien sabe poner en su sitio a esta ponderada revista de información dentro de los gustos dispersos, y sus llamados a consumir el manga y el anime con dedicación y evolución, es simplemente lúcido y sin tics de panfleto.

Así, es de esperar que ZEEON sea algo más que una vocación pasajera, en pos de una publicación periódica que nos mantenga al día ..."

Juan Andrés Salfate

Gracias a todos los que, al igual que Juan Andrés Salfate, nos han brindado su apoyo.

LA PRÓXIMA

ZEEON

Mimi o sumaseba

Kodomo no omocha

Blue submarine nº 6

Aquí van nuestras direcciones personales de e-mail, para que puedan enviarnos sus dudas con respecto a alguno de nuestros artículos en particular.

Manuel Alvarez: cthulhu@entelchile.net
Carlos Gómez: c_gomez_g@yahoo.com
Alexandre Laskowski: caught_lite_sneeze@hotmail.com
Paulo Moreno: p_moreno_g@yahoo.com
Vania Nadiesda: v_nadiesda@yahoo.com
Carlos Páez: c_paez_g@yahoo.com
Felipe Salazar: cboy@mixmail.com

La dirección electrónica de la revista, para que nos envíen sus dudas, comentarios y dibujos, es la que sigue:

Zeeon_y2k@yahoo.com